ALESSANDRO BARICCO

THE GAME

JOCUL CIVILIZAȚIEI DIGITALE

Traducere din italiană și note
de Anamaria Gebăilă

HUMANITAS
BUCUREȘTI

Foto © Luigi Farrauto

M-am hotărât să scriu un fel de *Barbarii 2* acum mai multă vreme. Mă fascina în continuare povestea asta şi încercam să-mi dau seama dacă revoluţia digitală o să ne distrugă sau mai ştiu eu ce. Mai mult decât atât, se întâmplaseră o groază de lucruri între timp, tabloul era deacum mai clar. În 2006, când am scris *Barbarii,* părea că înaintez cu luminile stinse. Nici iPhone nu exista, nici Youporn, nici măcar Twitter, la naiba. În concluzie, se cerea o aducere la zi.

La Tokyo, mii de fete mergeau pe stradă cu telefonul în mână… îl ţineau mereu în mână ca pe un evantai – m-am gândit eu îndată, victimă a unui ataşament cultural primar-, ca pe ţigara eternă pe care o ţin fumătorii înrăiţi, ca pe nişte ochelari. Telefonul nu mai era un INSTRUMENT, ci devenise O PRELUNGIRE A CORPULUI… Nişte fete care citiseră o parte infinitezimală din cât citisem eu mă învăţau despre o transformare antropologică pe care nici nu mi-o imaginasem, şi făceau asta apăsând cu degetele mari [cu degetele mari!] pe o tastatură… în timp ce râdeau, vorbeau, mâncau sau fumau. Erau una dintre imaginile revoluţiei digitale şi adesea mâncau o îngheţată.

Alessandro Baricco s-a născut în 1958 la Torino. Şi-a

luat licenţa în filosofie cu Gianni Vattimo şi a studiat pianul la Conservator. A publicat cronici muzicale şi două cărţi despre muzică bine primite de public: *II genio în fuga: Due saggi sul teatro musicale di Rossini (Geniul în fugă: Două eseuri despre teatrul muzical al lui Rossini,* 1988) şi *L'anima di Hegel e le mucche del Wisconsin (Sufletul lui Hegel şi vacile din Wisconsin,* 1992). A debutat ca romancier în anul 1991 cu *Castele de furie (Castelli di rabbia;* Humanitas Fiction, 2007, 2017) şi s-a numărat în scurt timp printre cei mai citiţi şi iubiţi scriitori din Italia. Au urmat *Ocean mare (Oceano mare,* 1993), *Mătase (Seta,* 1996; Humanitas Fiction, 2015), *City* (1999), *Fără sânge (Senza sangue,* 2002), *Această poveste (Questa storia,* 2005; Humanitas Fiction, 2018), *Emaus (Emmaus,* 2009; Humanitas Fiction, 2012), *Mr. Gwyn (2011;* Humanitas Fiction, 2014), *De trei ori în zori (Tre volte all'alba,* 2012; Humanitas Fiction, 2015) şi *Mireasa tânără (La Sposa giovane;* Humanitas Fiction, 2016). A publicat cronici în marile ziare peninsulare *(La Stampa, La Repubblicd),* adunate în volumele *Bamum 1* (1995), *Bamum 2* (1998), *Next* (2002), *Barbarii: Eseu despre mutaţii (I Barbari: Saggio sulla mutazione,* 2006; Humanitas, 2009) şi *Bun venit la circ: Eseuri despre ziua de azi (Il Nuovo Bamum,* 2016; Humanitas, 2021). A scris două texte pentru teatru: *Novecento (Novecento: Un monologo,* 1994; Humanitas, 2002; Humanitas Fiction, 2013), după care Giuseppe Tornatore a realizat filmul *Legenda pianistului de pe ocean,* şi *Davila Roa* (1996). În 1993 a iniţiat o serie de emisiuni TV centrată pe opera lirică, numită *Dragostea e un pumnal,* şi alta despre lumea cărţilor, *Pickwick.* În 1994 a înfiinţat la Torino Scuola Holden, dedicată creativităţii narative şi artelor performative.

Cartografie şi design original: lookm studio
Luigi Farrauto şi Andrea Novali
Redactor: Adina Săucan
Coperta: Ioana Nedelcu
Tehnoredactor: Manuela Măxineanu
Corector: Alina Dincă
DTP: Corina Roncea, Veronica Dinu
Tipărit la Master Print Super Offset
Alessandro Baricco
The Game
Copyright © 2018, Alessandro Baricco
All rights reserved
© HUMANITAS, 2023, pentru prezenta versiune în limba română
Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României
Baricco, Alessandro
The Game: Jocul civilizaţiei digitale / Alessandro Baricco; trad, din italiană şi note de Anamaria Gebăilă. — Bucureşti: Humanitas, 2023 ISBN 978-973-50-8049-5
I. Gebăilă, Anamaria (trad.)
821.131.1
EDITURA HUMANITAS
Piaţa Presei Libere 1, 013701 Bucureşti, România tel. 021.408.83.50, fax 021.408.83.51
www.humanitas.ro
Comenzi online: www.libhumanitas.ro
Comenzi prin email: vanzari@libhumanitas.ro
Comenzi telefonice: 07 2 3.684.194

Pentru Carlo, Oscar şi Andrea.
Pentru cei şapte înţelepţi.
Pentru cei care inventează zi de zi Şcoala Holden[1].
Lecţia aceasta vă este dedicată.

[1] Școala Holden, a cărei denumire preia prenumele erolui din *De veghe în lanul de secară* de J.D. Salinger, cu subtitlul *Contemporary Humanities,* este o instituție înființată în 1994, cu sediul la Torino, care își propune să pregătească - prin intermediul cursurilor și programelor organizate - scriitori, cineaști și jurnaliști. Alessandro Baricco este unul dintre acționari, alături de editorul Carlo Feltrinelli, de investitorul Oscar Farinetti și de omul de afaceri Andrea Guerra.

Username[2]

Cu vreo zece ani în urmă, am scris o carte intitulată *Barbarii*[3]*.* Pe atunci mulţi oameni normali şi aproape orice individ instruit se arătau descumpăniţi de faptul că unele dintre gesturile cele mai rafinate, frumoase şi pline de semnificaţie pe care omenirea le distilase de-a lungul veacurilor de trudă îşi pierdeau esenţa cea mai de preţ, alunecând, la prima vedere, către un mod de a acţiona neatent şi simplist. Indiferent dacă era vorba despre felul cum mâncăm, cum învăţăm, cum ne distrăm, cum călătorim sau cum facem amor, omenirea părea să se fi dezvăţat de a face toate acestea cu eleganţă, cu atenţia cuvenită şi cu înţelepciunea pe care o dobândise de la părinţi. S-ar fi zis că oamenii preferau să le bifeze rapid şi superficial.

Erau descumpăniţi mai cu seamă când urmăreau activitatea cotidiană a copiilor lor. Desluşeau că aceştia se află într-un inexplicabil marşarier genetic care, în loc să îmbunătăţească trăsăturile speciei, părea să acţioneze destul de evident în sensul involuţiei acesteia. Incapabili să se concentreze, irosindu-se într-un *multitasking* steril, mereu lipiţi de vreun computer, rătăceau la suprafaţa lucrurilor, aparent fără alt ţel în afară de limitarea oricărui eventual efort. În indescifrabila lor trecere prin lume întrezăreau o criză şi credeau că văd iminenţa unei apocalipse culturale.

A fost o perioadă enervantă. Preţ de o clipă, parcă

---

[2] „Numele utilizatorului" (în engl. în original). Pe parcursul traducerii am păstrat ca atare termenii tehnici în engleză din original. Pentru cursivitate, „The Game“ apare alternativ cu versiunea românească: „Jocul".

[3] Această carte a apărut în Italia în 2018, iar prima ediție din *Barbarii* datează din anul 2006 (trad. rom. 2009).

exerciţiul cunoaşterii s-ar fi epuizat complet în capacitatea de a semnala declinul diferitelor aspecte. Ne petreceam timpul încercând să apărăm ceea ce se prăbuşea. Oameni înţelepţi se trezeau că semnează, sfidând orice simţ al ridicolului, manifeste care apărau vechile lăptării sau modul conjunctiv. Ne simţeam mai buni ori de câte ori izbuteam să apărăm ceva şi să-l punem la adăpost de suflul timpului. Cei mai mulţi se simţeau legitim scutiţi de orice obligaţie faţă de viitor: urgentă era salvarea trecutului.

Se credea – trebuie să adaug – că există o fărâmă de explicaţie pentru acea prăbuşire a civilizaţiei: lucrurile nu erau foarte limpezi, dar fără doar şi poate aveau de-a face cu revoluţia digitală (toate computerele acelea) şi globalizarea (toţi comercianţii aceia), în incubatorul acelor două forţe irezistibile se dezvoltase, evident, o omenire ale cărei ambiţii erau de neînţeles, care vorbea o limbă necunoscută, ale cărei preferinţe nu erau împărtăşite şi ale cărei abordări erau considerate reprobabile. Erau *barbari,* ca să folosim un termen ce ne fusese de folos şi cu alte ocazii de-a lungul istoriei noastre de stăpâni ai planetei ca să rezumăm deosebirile deranjante ale unor oameni pe care nu reuşeam să-i înţelegem şi nici să-i îmblânzim.

Instinctiv, am fi vrut să-i oprim. Prejudecata, răspândită, ne spunea că nimiceau totul în calea lor, şi nimic mai mult.

Aşa o fi? mă întrebam eu.

Şi, într-adevăr, am scris mai apoi acea carte ca să clarific pentru mine şi pentru ceilalţi faptul că asistam cel mai probabil nu la o invazie a barbarilor care, pasămite, făceau una cu pământul civilizaţia noastră rafinată, ci la o mutaţie care ne privea pe toţi şi care, în scurt timp, avea să dea naştere unei noi civilizaţii, sub anumite aspecte mai bună decât aceea cu care crescuserăm noi. Eram convins că nu era vorba de o invazie distrugătoare, ci de o mutaţie inteligentă. O convertire colectivă la noi tehnici de supravieţuire. O schimbare de strategie genială. Mă gândeam la întorsăturile acelea spectaculoase pe care le-am numit Umanism, Iluminism sau Romantism şi aveam certitudinea că trăim o schimbare de paradigmă

asemănătoare şi formidabilă. Ne schimbam principiile la o sută optzeci de grade, aşa cum se întâmplase şi în circumstanţele istorice devenite apoi memorabile. Nu trebuia să ne temem, totul avea să meargă bine. Oricât de surprinzător ar fi putut părea, aveam să găsim curând un bun motiv pentru a renunţa cu seninătate la vechile lăptării şi, la o adică, la conjunctiv.

Aşa cum am încercat să explic în repetate rânduri, nu era un optimism naiv; pentru mine, era pur şi simplu o viziune realistă. Când oamenii cred că întrevăd declinul cultural într-un copil de şaisprezece ani care nu mai foloseşte conjunctivul, fără să ţină cont de faptul că băiatul acela a văzut de treizeci de ori mai multe filme decât văzuse tatăl lui la aceeaşi vârstă, nu eu sunt optimist, ci ei sunt distraşi. În timp ce radarul intelectualilor sesizează cât de proastă este cartea aflată în topul vânzărilor, deducând astfel o catastrofă culturală, eu încerc să mă bazez pe fapte şi îmi amintesc că acea carte a fost pusă pe poziţia fruntaşă de un public care, cu doar şaizeci de ani înainte, nu numai că nu cumpăra cărţi, ci era *analfabet.* Progresul este evident. Într-un asemenea peisaj, nu e uşor să stabileşti cu certitudine cine spune baliverne: eu, cu realismul meu minuţios, sau ei, cu înclinaţia poetică pentru fantasmagorii catastrofice.

Pe când noi ne pierdeam timpul discutând despre asta, alţi oameni, cei mai mulţi strămutaţi în California, membri ai unei elite destul de discrete, foarte pragmatici şi cu un anume instinct pentru afaceri, schimbau lumea pe cale TEHNICĂ, fără să spună ce plănuiau în privinţa omenirii şi, poate, fără să ştie ce consecinţe aveau să genereze asupra creierelor şi sentimentelor noastre. Despre lăptării şi conjunctiv nu aveau nicio părere. Se simţeau legitim exoneraţi de orice obligaţie de a apăra trecutul. Urgentă era inventarea viitorului.

Am avut ocazia să înţeleg apoi, inexplicabil de târziu, că pentru foarte mulţi oameni paradigma declinului reprezintă un scenariu confortabil, un teren de joc pe placul lor. Nu vorbesc aici despre tragedii sau catastrofe –

care, dimpotrivă, sunt mediul preferat de anumite minorităţi alcătuite din oameni surprinzător de rafinaţi. Vorbesc despre ceva mai nuanţat: oricât ar părea de absurd, suntem mai toţi nişte animale care-şi depun ouăle acolo unde pot conta pe UN DECLIN ELEGANT Şi LENT. De altminteri, trebuie să ţinem cont că planul înclinat al unei nenorociri moderate pare deosebit de îndrăgit de tipul mental cel mai răspândit, adică acela capabil să îndure suferinţa, cu un ritm încăpăţânat, mai curând răbdător decât creativ, în esenţă conservator. Cum unei asemenea structuri mentale îi este mai simplu să cunoască lumea când aceasta se deplasează cu o viteză moderată, ea îi încetineşte mersul. Cum în general i se potriveşte mai bine jocul de apărare, dă rezultatele cele mai bune atunci când se confruntă cu inamici şi catastrofe iminente. Cum îndeobşte nu are înclinaţie pentru jocul de atac, se teme de viitor.

Astfel, oamenii tind pe cât posibil să evite expunerea prea îndelungată la câmpul deschis al inventivităţii, călăuzindu-şi triburile, ori de câte ori pot, către jocul cel mai potrivit pentru abilităţile lor, şi anume păstrarea memoriei. La adăpostul lucrurilor pe care trebuie să le păstrăm ne odihnim şi noi, ne depunem ouăle şi creştem viitorul, amânând cât se poate de mult următoarea împunsătură a foamei, care ne va scoate din vizuini.

Până la urmă m-am hotărât să scriu cartea aceea – şi chiar am scris-o – într-un foileton publicat într-un ziar, părându-mi-se o modalitate minunat de barbară. Mă gândeam să o intitulez *Mutaţia.* Însă directorul ziarul – un geniu în breasla sa – a chibzuit îndelung asupra titlului şi apoi a spus simplu:

— Nu. E mult mai bine *Barbarii.*

Câteodată sunt ascultător, aşa că am intitulat-o *Barbarii.*

Am adăugat un subtitlu: *Eseu despre mutaţii.*

Şi gata.

Prima reacţie m-a luat prin surprindere: aveam mari dificultăţi să conving lumea că nu era o carte ÎMPOTRIVA barbarilor. Îşi doreau atât de mult să li se spună, răspicat

şi elocvent, că totul se ducea de râpă şi că de vină erau taman BARBARII ACEIA, încât, de îndată ce vedeau titlul, intrau într-o stare mentală în care orice ar fi citit era interpretat astfel: totul se duce de râpă, iar vina e a BARBARILOR ACELORA.

Vă jur că aşa a fost.

Degeaba tot spuneam eu că barbarii, aşa cum explicasem şi în carte, nu există, ci suntem chiar noi toţi în timp ce suferim mutaţii spectaculoase; ei veneau să-mi mulţumească pentru că denunţasem distrugerea pe care BARBARII ACEIA o comiteau. Pesemne că ar fi trebuit să aleg titlul *Trăiască barbarii,* dar nu e deloc sigur că ar fi fost de-ajuns. Când cineva îşi depune liniştit ouăle în vizuina lucrurilor pe care vrea să le păstreze, protejat de plăpumioara călduţă a unui măreţ declin, nu prea reuşeşti să-l scoţi de-acolo cu uşurinţă. Inerţia colectivă se mulţumeşte să semnaleze resemnată vreo apocalipsă viitoare, menită să sufoce esenţa frumoasă a lumii. Să schimbi cursul acelor gânduri era foarte greu, uneori imposibil.

De atunci au trecut vreo zece ani şi iată că pot menţiona ceva ce m-a înseninat întru câtva: naraţiunea colectivă s-a modificat, tribul a ieşit din vizuini, iar astăzi sunt puţini cei care îşi explică mersul lucrurilor prin basmul unor barbari care dau foc fortăreţelor noastre, aţâţaţi de o mână de comercianţi care au pus ochii pe comoară. Astăzi, cei mai mulţi dintre occidentali au acceptat faptul că trec printr-un soi de revoluţie – tehnologică fără doar şi poate, probabil chiar şi mentală – menită să le modifice aproape toate gesturile, pesemne şi priorităţile, şi, până la urmă, însăşi ideea despre ceea ce ar trebui să se numească experienţă. Poate că se tem de consecinţele experienţei, poate că nu o prea înţeleg, dar de-acum nu se mai îndoiesc că este vorba de o revoluţie necesară şi ireversibilă, făcută cu scopul de a corecta nişte erori care ne-au costat scump. Aşa că au asumat această revoluţie ca pe o îndatorire şi ca pe o provocare. Nu arareori, oamenii cred că ne va duce către o lume mai bună. Mulţi încă mai stau la adăpost, sub

umbrela naraţiunii declinului, dar, ca într-un fel de clepsidră, tind să alunece unul câte unul în canalul îngust al propriilor temeri şi să se alăture celorlalţi de partea cealaltă a timpului.

Unii se vor fi întrebând ce s-a întâmplat de ne-am răzgândit în doar câţiva ani şi am acceptat ideea unei revoluţii pe care mizăm totul.

Un răspuns precis nu am, dar am o listă de lucruri care nu existau cu douăzeci de ani în urmă, iar acum există:

WIKIPEDIA
FACEBOOK
SKYPE
YOUTUBE
SPOTIFY
NETFLIX
TWITTER
YOUPORN
AIRBNB
IPHONE
INSTAGRAM
UBER
WHATSAPP
TINDER
TRIPADVISOR
PINTEREST

Dacă nu aveţi nimic mai bun de făcut, bifaţi fiecare căsuţă din dreptul celor cărora le alocaţi zilnic o durată de timp nu tocmai nesemnificativă.

Sunt destul de multe, nu-i aşa? Ne vine să ne întrebăm cu ce ne umpleam timpul înainte.

Oare făceam *puzzle-uri* cu peisaje din Alpii elveţieni?

Lista aceasta ne învaţă multe lucruri, dar aici vreau să remarc unul singur: într-un interval de douăzeci de ani, revoluţia s-a cuibărit în normalitate, în gesturile simple, în viaţa de zi cu zi, în felul în care ne gestionăm dorinţele şi temerile. La un asemenea nivel de răspândire, e anapoda să-i mai negăm existenţa, dar şi să o prezentăm ca pe o metamorfoză impusă de sus, de forţele răului, începe să

devină cam hazardat. De fapt, ne dăm seama că, în stereotipiile cele mai elementare ale traiului nostru cotidian, facem gesturi fizice şi mentale pe care cu numai douăzeci de ani în urmă le-am fi acceptat cu greu la noile generaţii, cărora nu le înţelegeam sensul şi pe care le denunţam drept degenerate. Ce s-a întâmplat oare? Am fost cotropiţi? Ne-a impus cineva vreun model de viaţă care nu ne este propriu?

N-ar fi corect să răspundem afirmativ. Eventual ne-a fost PROPUS de cineva, iar noi acceptăm iarăşi, zi de zi, invitaţia aceea, imprimând existenţei noastre o torsiune precisă faţă de trecut; în virtutea acesteia, am dobândit o postură mentală care acum douăzeci de ani ni se putea părea grotescă, diformă şi barbară. Astăzi însă, dacă privim realitatea faptelor, această postură ne face să ne simţim confortabil, vii, ba chiar *eleganţi* în curgerea vieţii cotidiene. Impresia de invazie s-a năruit, iar acum predomină senzaţia că ne-am aplecat peste pervazul lumii cunoscute şi că am început să colonizăm tărâmuri neexplorate din noi înşine, dintre care unele sunt încă în formare. A început să se impună ideea unei OMENIRI AUGMENTATE, iar posibilitatea de a fi parte din aceasta a exercitat o atracţie mai puternică decât teama iniţială de a fi deportaţi acolo. Astfel, am sfârşit prin a ceda unei mutaţii a cărei existenţă am negat-o făţiş o perioadă şi ne-am folosit inteligenţa ca să o exploatăm mai curând decât să o boicotăm. Consemnez că asta ne-a făcut, printre altele, să considerăm închiderea vechilor lăptării ca pe un inevitabil efect secundar, şi nimic mai mult. Într-un timp foarte scurt, am început să deschidem localuri care *amintesc de vechile lăptarii.* În felul acesta ne luăm noi adio de la trecut: asimilându-l.

Să mai spună cineva că nu suntem geniali!

Prin urmare, am definit chestiunea şi am corectat câteva greşeli grave de început de drum. Acum ştim că e vorba de o revoluţie şi suntem dispuşi să credem că este rodul unui proces de creaţie colectiv – ba chiar al unei REVENDICĂRI colective –, şi nu vreo degenerare neprevăzută a sistemului

sau vreun plan diabolic ticluit de un geniu al răului. Trăim un viitor pe care l-am sustras trecutului, care ni se cuvine şi pe care l-am dorit cu tărie. Această lume nouă este a noastră, această revoluţie este a noastră.

Bun!

Trebuie să ne concentrăm acum asupra unui punct destul de interesant: e o lume pe care n-am şti s-o explicăm, e o revoluţie ALE CĂREI ORIGINE ŞI SCOP NU NE SUNT CLARE.

Ei, poate că unii îşi vor fi făcut o părere. Dar, în general, ştim foarte puţine despre mutaţia pe care o înfăptuim. Gesturile noastre s-au schimbat deja cu o rapiditate deconcertantă, dar gândurile par a fi rămas în urmă, străduindu-se să denumească creaţia noastră din fiecare clipă. Deja spaţiul şi timpul nu mai sunt aceleaşi de ceva vreme; la fel se întâmplă şi cu conceptele mentale pe care îndelung le-am numit *trecut, suflet, experienţă, individ, libertate. Totul* şi *Neantul ău* semnificaţii care acum cinci ani ni s-ar fi părut inexacte, iar ceea ce am numit preţ de secole opere de artă nu mai au denumire. Ştim cu siguranţă că ne vom orienta în funcţie de hărţi care nu există încă, vom avea o viziune asupra frumuseţii pe care nu o putem prevedea şi vom numi adevăr o reţea de figuri pe care, în trecut, le-am fi catalogat drept minciuni. Ne spunem nouă înşine că tot ceea ce se întâmplă are fără doar şi poate o origine şi un scop, dar nu ştim care sunt acestea. Peste veacuri, îşi vor aminti de noi ca de nişte conchistadori ai unui tărâm în care astăzi am reuşi cu greu să ne găsim drumul spre casă.

Nu-i aşa că e fantastic?

Eu cred că e fantastic, şi de aceea scriu cartea aceasta: vreau să mă duc să locuiesc puţintel acolo unde revoluţia pe care o facem păleşte, amuţeşte, se prăbuşeşte în prăpastie. Acolo unde nu-i înţelegem strategia, unde îşi ascunde sensul gesturilor sale, unde ne împiedică accesul la rădăcinile a ceea ce înfăptuieşte. Acolo unde ni se înfăţişează ca un hotar tainic. Câmpuri nemărginite şi niciun horn care să fumege la orizont. Nicio indicaţie în

afară de povestirea vreunui explorator.

N-aş vrea să las impresia greşită că eu aş deţine răspunsurile şi că m-aş afla aici ca să explic lucrurile.

Dar am nişte hărţi, asta da. Fireşte, până când nu pornesc în călătorie, n-am de unde şti dacă sunt bune, precise sau utile.

Scriu cartea aceasta ca să călătoresc.

Ca să nu mă rătăcesc prea mult, voi folosi o busolă care nu m-a lăsat niciodată la greu: frica. Ia-o pe urmele fricii şi vei ajunge acasă – casa ta şi a celorlalţi. În situaţia aceasta e destul de simplu, pentru că pe lume sunt frici multe, iar unele nu sunt deloc prosteşti.

De pildă, ne temem că MERGEM ÎNAINTE ORBEŞTE. E mai curând adevărat. Nu ştim prea bine din ce s-a născut revoluţia aceasta şi cu atât mai puţin care îi e scopul. Nu-i cunoaştem obiectivele şi, de fapt, n-am fi în stare să-i enunţăm foarte clar valorile şi principiile. Cunoaştem principiile Iluminismului bunăoară, dar nu şi pe ale noastre. Cel puţin nu la fel de precis. Astfel, dacă ne întreabă copilul încotro ne îndreptăm, tindem să ne refugiem în răspunsuri evazive [„De ce nu-mi spui tu?” fiind, de fapt, cel mai bun dintre acestea. Deducem de aici nevoia stringentă ca această carte să fie scrisă de cineva, la o adică, chiar de altcineva în afară de mine].

O ALTĂ TEMERE SUNĂ AŞA: suntem siguri că nu e vorba de o revoluţie tehnologică prin care, orbeşte, se impune o metamorfoză antropologică incontrolabilă? Ne-am ales nişte instrumente care ne plac, dar oare a avut cineva grijă să calculeze, preventiv, consecinţele pe care folosirea acestora le va avea asupra existenţei noastre, poate asupra inteligenţei noastre, ba chiar, în cazuri extreme, asupra concepţiei despre bine şi rău? Există un proiect pentru omenire îndărătul diferiţilor Gates, Jobs, Bezos, Zuckerberg, Brin, Page, sau sunt numai idei strălucite de afaceri care produc, fără voie, oarecum la întâmplare, un nou fel de omenire?

APOI – ASTA ÎMI PLACE ÎN MOD DEOSEBIT – NE TEMEM CA NU CUMVA să producem o civilizaţie

formidabilă, ba chiar plăcută, dar care nu pare capabilă să facă faţă undei de şoc a realităţii. Această civilizaţie e festivă, pe când lumea şi Istoria nu sunt: desfiinţarea unor virtuţi precum răbdarea, efortul şi lentoarea nu va da oare naştere, în cele din urmă, unor generaţii incapabile să facă faţă întorsăturilor sorţii sau măcar violenţei inevitabile a oricărui destin? începem să credem că, tot cultivând abilităţi superficiale, pierdem forţa musculară necesară în lupta corp la corp cu realitatea. De aici şi o anumită tendinţă de a estompa realitatea, de a o evita, de a o înlocui cu reprezentări facile care adaptează conţi nuturile, făcându-le compatibile cu deuzâe-urile noastre şi cu tipul de inteligenţă care s-a dezvoltat pe baza logicii acestor deuke-uri. Suntem siguri că nu e o tactică sinucigaşă?

ŞI MAI SUBTILĂ ESTE O ALTĂ FRICĂ, destul de răspândită, pe care n-aş şti s-o rezum altfel decât prin următoarele cuvinte banale: pe zi ce trece, oamenii pierd o părticică din umanitatea lor, preferând în locul acesteia o artificialitate, mai performantă şi mai puţin expusă greşelii. Când pot, deleagă alegerile, deciziile şi opiniile unor maşinării, algoritmi, statistici şi clasamente. Rezultatul este o lume în care mâna olarului se întrevede tot mai puţin, ca să folosim o expresie îndrăgită de Walter Benjamin: lumea pare a fi mai degrabă rezultatul unui proces industrial decât al atingerii meşteşugarului. Aşa vrem să arate lumea? Exactă, polizată şi rece?

CA SĂ NU MAI VORBIM DE COŞMARUL SUPERFICIALITĂŢII, care e ucigător. Suspiciunea stăruitoare că percepţiei asupra lumii impuse de noile tehnologii îi scapă o bucată de realitate, probabil cea mai bună: aceea care pulsează sub suprafaţa lucrurilor, acolo unde numai un drum răbdător, anevoios şi rafinat te poate purta. În trecut, pentru locul acesta am inventat un cuvânt devenit apoi totemic: *profunzime.* Contura convingerea că lucrurile aveau un sens, fie el şi ascuns în locuri aproape inaccesibile. Indica un loc. Cum să negi faptul că noile noastre tehnici de descifrare a lumii par special concepute

ca să facă imposibilă coborârea spre locul acela, impunând o mişcare aproape exclusivă, rapidă şi neobosită, la suprafaţa lucrurilor? Ce se va alege dintr-o omenire care nu va mai şti să coboare până la rădăcini şi să urce până la izvoare? La ce îi va folosi abilitatea cu care sare dintr-o ramură într-alta şi navighează cu viteza şuvoiului? Ne evaporăm oare într-un neant festiv care va fi ultima noastră reprezentaţie?

De ani buni n-am mai folosit atâtea semne de întrebare într-un singur text.

Voi scrie acum aici ceea ce cred despre fricile acestea şi despre altele asemănătoare. Nu e o idioţenie să le încercăm astăzi, aşa cum ar vrea să ne facă să credem unele facţiuni mai elitiste ale revoluţiei; fricile sunt rezultatul unei sume de indicii pe care ar fi destul de stupid să le ignorăm. Însă:

În fiecare dintre fricile acelea am cusut definiţia unui gest pe care îl facem şi mulţumită căruia devenim mai buni. Astfel, dacă am fi în măsură să răspundem la fiecare dintre acele semne de întrebare, am avea la dispoziţie tabla de materii a revoluţiei noastre. Căci harta a ceea ce facem este desenată pe dosul fricilor noastre. În felul acesta trecem hotarul către o nouă civilizaţie fără să ieşim în evidenţă, ascunzând în căptuşeala îndoielilor noastre certitudinea clandestină a vreunui genial tărâm al făgăduinţei.

Este o călătorie destul de captivantă, aşa că nu arareori mi s-a întâmplat să mai zăbovesc ca s-o admir, ceea ce m-a făcut să rămân în urmă şi să nu merg în ritmul celor care chiar o înfăptuiesc. Din perspectiva stranie de cartograf întârziat şi de înţelept dezinformat, continui să colecţionez însemnări şi schiţe în care lansez propuneri de nume şi locuri. În momentele de optimism mai lucid, visez la precizia unei hărţi şi la îmbinarea tuturor intuiţiilor în frumuseţea unui mapamond. Aceste momente sunt rare. Pentru că nu vreau să le irosesc, mi s-a părut că se impune să scriu cartea pe care o citiţi şi o voi scrie cu toată grija de care sunt în stare.

Password[4]

Ei, până una-alta, ar fi bine să înţelegem ce s-a întâmplat. Ce s-a întâmplat *cu adevărat*

Aş spune că ipoteza cea mai vehiculată este următoarea: a avut loc o revoluţie tehnologică dictată de răspândirea tehnologiei digitale. În scurt timp, aceasta a generat o mutaţie evidentă în comportamentele oamenilor şi în demersurile lor mentale. Nimeni nu poate spune cum se va sfârşi.

Voilà.

Şi acum să vedem dacă reuşim să scoatem ceva mai bun.

Termenul DIGITAL vine din latinescul *digitus,* „deget". Noi numărăm pe degete, şi de aceea DIGITAL este sinonim parţial cu NUMERIC, în contextul nostru, termenul este folosit ca să denumească un sistem destul de inteligent care transpune orice informaţie într-un număr. Dacă vrem să intrăm în detalii, este vorba de numere formate din secvenţe de două cifre: o şi i. Am putea folosi şi 7 şi 8, important este să fie două cifre şi numai două, corespondentele pentru *on* şi *off,* pentru *da* şi *nu.*

Bun! Când afirm că *transpune orice informaţie într-o înşiruire de cifre* nu mă refer la informaţii pe care le găsiţi în ziare, la ştirea zilei, la rezultatul unui meci, la numele vreunui asasin. Mă refer la orice părticică de lume care poate fi descompusă în unităţi minimale: sunete, culori, contururi, cantităţi, temperaturi… Transpun acea părticică de lume în limbajul digital (într-o secvenţă de 0 şi 1), şi atunci ia să vezi cum devine aproape imponderabilă, e doar o serie de cifre, nu are greutate, se află pretutindeni, călătoreşte cu o viteză ameţitoare, nu se defectează pe parcurs, nu se contractă, nu se murdăreşte şi nu se strică. Ajunge unde o trimit eu. Dacă de cealaltă parte există o

[4] „Parola" (în engl. în original).

maşină care poate înregistra acele numere şi le poate transpune din nou în informaţia originară, s-a făcut.

Bunăoară culorile. Nu aveţi obligaţia să ştiţi asta, dar într-o bună zi le-am atribuit tuturor culorilor o valoare numerică exactă. Mai precis, am hotărât că avem 16.777.216 culori şi fiecăreia dintre acestea i-am atribuit o valoare numerică alcătuită dintr-o secvenţă de o şi 1. Zău! De exemplu, roşul cel mai pur care există a primit în urma digitalizării eticheta mi nu 0000 0000 0000 0000. De ce să facem ceva atât de lipsit de poezie? Simplu: pentru că, transpunând o culoare într-un număr, o pot introduce în maşini care o pot modifica, o pot transmite sau, pur şi simplu, o pot păstra. Maşinile fac asta cu o uşurinţă derizorie, fără cea mai mică eroare, cu o viteză ameţitoare şi costuri neînsemnate. Ori de câte ori vreau să revăd culoarea reală, îi cer maşinii să mi-o restituie, iar ea execută comanda.

Remarcabil.

La fel se întâmplă şi cu sunetele, literele alfabetului sau temperatura corpului dumneavoastră. Sunt părticele de lume.

Giumbuşlucul a început să se bucure de un succes masiv la sfârşitul anilor ’70. Pe vremea aceea, datele care se păstrau sau se transferau erau ambalate într-un mod numit ANALOGIC. Asemenea altor vechituri precum compasul sau bunicii, analogicul era o modalitate mai completă de a înregistra realitatea, mai exactă şi chiar mai poetică, însă teribil de complexă, fragilă şi perisabilă. Aşa, ca să dăm un exemplu, termometrul cu mercur, acela pe care îl foloseam când aveam febră, era analogic; mercurul din tub reacţiona la temperatură modificându-şi volumul, iar noi, pe baza experienţei, deduceam ce temperatură aveam în funcţie de o mişcare spaţială. Cifrele imprimate pe sticlă traduceau mişcarea într-un verdict care indica o temperatură exactă în grade Celsius [dacă aveai peste 37 cu 5 nu te duceai la şcoală]. Acum avem termometre digitale; le lipeşti de frunte, apeşi pe un butonaş şi într-o clipită îţi afişează o temperatură anume. Un senzor

detectează o valoare care corespunde unei anumite secvenţe de o şi 1 pe care maşina o înregistrează şi o transpune într-o valoare în grade, afişată pe ecran. Ca tip de experienţă, aminteşte foarte mult de trecerea de la fotbalul mecanic la jocurile video.

Două lumi diferite.

Termometrul cu mercur şi cel digital.

Discul de vinii şi CD-ul.

Pelicula cinematografică şi DVD-ul.

Fotbalul mecanic şi jocurile video.

Două lumi diferite.

Un posibil defect al celei de-a doua (al lumii digitale) este faptul că nu e în stare să înregistreze toate nuanţele realităţii; înregistrează realitatea secvenţial, din când în când. Să vă explic: acul ceasului din clopotniţă are o mişcare continuă, acoperă fiecare microsecundă a timpului, la fel ca mercurul care îşi modifică volumul în termometru şi se deplasează acoperind fiecare micronivel de temperatură; dar ceasul digital pe care îl aveţi dumneavoastră nu face asta. Poate că vă indică secundele, ba chiar zecimile sau sutimile de secundă, însă, la un moment dat, încetează să mai numere şi sare la cifra următoare; acolo, la mijloc, se găseşte o porţiune infinitezimală de lume pe care sistemul digital o pierde pe drum.

Pe de altă parte, sistemul digital are un avantaj nepreţuit: este ideal pentru computere. Adică pentru maşinile care pot calcula, modifica şi transfera realitatea, cu condiţia să le-o furnizăm în limbajul pe care îl cunosc, adică în numere. Din acest motiv, odată cu perfecţionarea treptată a computerelor, care au ajuns încetul cu încetul şi obiecte de consum individual, ne-am hotărât să trecem la digital. Practic, ne-am apucat să îmbucătăţim realitatea până ce am obţinut particule infinitezimale, iar fiecăreia i-am atribuit o secvenţă de o şi i. Am digitalizat-o, adică am transformat-o în numere. Astfel, lumea a devenit modificabilă, stocabilă, reproductibilă şi transferabilă prin intermediul maşinilor pe care le-am inventat; ele fac toate

aceste operaţiuni foarte rapid, fără erori şi cu costuri moderate. Nimeni n-a băgat de seamă, însă a venit o zi în care cineva a stocat digital o părticică de lume, iar părticica aceea a înclinat definitiv balanţa către digital. Nu mă întrebaţi cum, dar ştim în ce an s-a întâmplat: în 2002. Ne folosim de data aceasta ca de punctul precis din timp în care am trecut pe celălalt versant şi ne-am trezit cu viitorul în faţa ochilor.

2002.

Coborârea a fost foarte accelerată. Răspândirea internetului şi aplicarea, uneori genială, a formatului digital la o serie destul de impresionantă de tehnologii au generat, în mod cât se poate de evident, ceea ce putem numi acum pe drept cuvânt REVOLUŢIE DIGITALĂ. Se înfăptuieşte de vreo patruzeci de ani şi de vreo zece a răsturnat oficial puterea anterioară. E ceea ce, aparent, v-a prostit copilul.

Destul de simplu, nu-i aşa? Ajungem imediat şi la partea dificilă.

Revoluţie este un termen mai curând generic, pe care îl folosim destul de liber. Îl putem cita ca să definim transformări istorice care s-au soldat cu munţi de cadavre (Revoluţia Franceză, revoluţia rusă), după cum îl putem irosi şi pe nişte bagatele precum trecerea la apărarea cu trei fundaşi a echipei ai cărei suporteri suntem (revoluţie tactică).

Ce oameni suntem şi noi!

În orice caz, înseamnă că cineva, în loc să inventeze o mutare strălucită, modifică tabla de şah; se numeşte schimbare de paradigmă [e de o virtuozitate irezistibilă şi face toţi banii].

În mare, cam pe acolo ne-am încadra noi cu revoluţia digitală.

Dar există mai multe feluri de revoluţii şi e foarte important să fim exacţi. Revoluţia pe care a înfăptuit-o Copernic intuind că Pământul se roteşte în jurul Soarelui, şi nu invers, nu face parte din aceeaşi categorie cu aceea pe care o numim Revoluţia Franceză. După cum nici

inventarea democraţiei în Atena secolului al V-lea î.e.n. Nu este comparabilă cu inventarea becului (Edison, 1879). Cu toţii au inventat noi table de şah, dar jocul nu pare chiar acelaşi.

Când ne referim la revoluţia digitală de pildă, este destul de limpede că vorbim în primul rând despre o revoluţie *tehnologică,* despre inventarea a ceva ce dă naştere unor noi instrumente şi unui alt fel de viaţă, precum plugul, armele de foc, calea ferată. Acum, pentru că am trecut prin atâtea revoluţii tehnologice, avem la dispoziţie nişte statistici interesante. Iată concluziile clare de pe urma analizării acestora:

revoluţiile tehnologice pot fi minunate, dar arareori produc în mod direct o revoluţie mentală, adică o transformare la fel de vizibilă în gândirea oamenilor.

GUTENBERG Exemplu: inventarea tiparului (Gutenberg, Mainz, 1436- 1440). O mişcare revoluţionară ale cărei consecinţe colosale le cunoaştem, în vreme ce lăsa de izbelişte, perplexă, mare parte din cultura orală – care pe atunci exercita o dominaţie absolută asupra unei lumi de analfabeţi –, deschidea orizonturi nemărginite gândirii omeneşti, libertăţii şi forţei acesteia. De fapt, demonta un privilegiu care, vreme de secole, blocase răspândirea ideilor şi a informaţiilor, aceasta fiind controlată de cei ce deţineau, vremelnic, puterea. Iată ce avea să se întâmple: ca să îţi pui în circulaţie propriile idei nu mai aveai nevoie de o reţea de copişti pe care nicio persoană particulară nu şi-o putea permite şi nici de o maşinărie atât de complicată şi de lentă încât n-ar fi fost deloc profitabil s-o foloseşti. Grozav! Ajunşi aici, este important să subliniem că, în ciuda consecinţelor sale uimitoare, în esenţă, inventarea tiparului rămâne pentru noi o strălucită accelerare tehnologică, dar nu şi un cutremur remarcabil în postura mentală a oamenilor, comparabil cu acela generat de revoluţia ştiinţifică sau de cea romantică. La fel ca alte revoluţii tehnologice, inventarea tiparului nu pare să fi determinat nemijlocit o mutaţie mentală colectivă. E ca şi cum s-ar fi împotmolit înainte să ajungă la ţintă, lăsându-le

oamenilor răgazul să o cântărească şi să o domesticească. A rămas o mutare de geniu într-o partidă ce nu s-a modificat prea mult, ci a continuat urmând aceleaşi reguli şi respectând istoria unui joc care, în esenţă rămânea acelaşi.

STEPHENSON Dau un alt exemplu, mai puţin comod: inventarea motorului cu aburi (Anglia, 1765). Nici aici nu e vorba de o simplă idee genială, ci de ceva ce a schimbat lumea. Invenţiei acesteia i se datorează Revoluţia Industrială, pe care o încadrăm în categoria revoluţiilor şi care a avut consecinţe incalculabile nu numai asupra vieţii de zi cu zi a oamenilor, ci mai cu seamă asupra geografiei sociale a lumii. Harta folosită până atunci pentru a trasa rutele circulaţiei banilor şi graniţele între bogaţi şi săraci a devenit inactuală chiar în ziua în care a fost pornit primul război de ţesut cu aburi. Totul avea să se schimbe atât de radical şi de violent, încât bună parte din încăierarea înfiorătoare şi sângeroasă reprezentată de secolul XX şi-a avut obârşiile în scârţâitul acelei maşinării aparent inofensive. Impresionant!

Dar, şi în acest caz, unda de şoc pare să fi atins în treacăt esenţa identitară a oamenilor pentru a se retrage apoi. Iar dacă astăzi căutăm răspântiile la care felul nostru de a înţelege omenirea a deraiat către noi direcţii, nu ne gândim la locomotiva cu aburi a lui Stephenson şi nici la deznădejdea mohorâtă a primelor fabrici din Anglia. Ne gândim eventual la Umanism, la Iluminism. Revoluţii mentale în adevăratul sens al cuvântului, care par să aibă cel mult o relaţie politicoasă cu progresul tehnologic. Putem, la distanţă de secole, să le vedem cum picură ca uleiul pe angrenajele lumii, până când lubrifiază un sistem hidraulic capabil să disloce suprafeţe imense – blocuri ideologice care cântăresc tone – cu dezideratul de a redesena carcasa simţirii omeneşti sau scoarţa terestră a planetei numite Om. Nu erau doar nişte mutări admirabile, ci erau un joc nou.

De fapt, simplificând puţin, am putea spune că revoluţiile care schimbă lumea sunt multe, şi adesea e

vorba de revoluţii tehnologice, însă cele care schimbă în mod radical oamenii sunt puţine; poate că ar fi cazul să le numim pe acestea din urmă REVOLUŢII MENTALE. Ciudat e că, instinctiv, NOI PLASĂM REVOLUŢIA NOASTRĂ, CEA DIGITALĂ, ÎN CEA DE-A DOUA CATEGORIE, ADICĂ PRINTRE REVO LUŢIILE MENTALE. Deşi ni se prezintă în mod evident ca o revoluţie tehnologică, îi atribuim o amploare pe care revoluţiile tehnologice nu o au îndeobşte: îi recunoaştem capacitatea de a genera o nouă idee de omenire. Acesta este momentul în care reacţionăm şi în care începem să ne temem. Nu ne limităm la a anticipa riscurile care i se pot imputa oricărei revoluţii tehnologice: mulţi îşi vor pierde locul de muncă, bogăţia va fi distribuită inechitabil, culturi întregi vor fi exterminate, planeta noastră va avea de suferit, se vor închide vechile lăptării etc. Fireşte, suntem conştienţi de aceste obiecţii, dar, aşa cum am văzut, la momentul potrivit ajungem la temeri mai însemnate, care privesc ţesătura morală, mentală şi chiar genetică a oamenilor; aceştia se tem de o mutaţie radicală, de naşterea unui om nou, zămislit întâmplător dintr-o descoperire tehnologică irezistibilă. În revoluţia aceea care, fiind tehnologică, este minoră, intuim mersul unei revoluţii majore, fără doar şi poate de natură mentală.

Este un punct crucial, care necesită un anumit grad de concentrare. Vă rog, puneţi telefonul pe modul avion şi daţi-i o suzetă copilului, că oricum povestea asta cu deformarea cerului gurii n-a fost demonstrată ştiinţific.

În revoluţia aceea care, fiind tehnologică, este minoră, intuim mersul unei revoluţii majore, fără doar şi poate de natură mentală.

E un gest pe care s-ar cuveni să-l imortalizăm într-un stop-cadru, apoi să-l privim cu atenţie şi să ne întrebăm: ce naiba facem noi acum? Ne supraevaluăm demersurile? îi atribuim unei simple transformări tehnologice o importanţă exagerată? Ne-am lăsat copleşiţi de panică? Totul este o uriaşă neînţelegere, rod al fricilor noastre?

S-ar putea, dar eu n-aş miza pe asta.

Dimpotrivă, sunt convins că există ceva minunat de exact în bănuiala noastră că în acest caz nu se schimbă doar părticele, ci se schimbă totul. Un fel de instinct animalic uimitor ne împinge să identificăm în ceea ce se întâmplă o mutaţie care nu se va limita doar la felul cum alegem un restaurant. Ne orientăm orbeşte, dar vedem foarte limpede.

Păi şi atunci?

Încerc să mă exprim cât se poate de simplu: se prea poate să fim martorii unei adevărate revoluţii mentale şi, dacă mă întrebaţi acum ce facem cu povestea asta cu revoluţiile tehnologice care nu au produs niciodată harababuri de asemenea amploare, vă răspund aşa: credeţi-mă, ne împiedicăm de o banală eroare de perspectivă, care poate fi de înţeles, dar care este periculoasă şi greu de anihilat. NOI CREDEM CĂ REVOLUŢIA MENTALĂ ESTE EFEC TUL REVOLUŢIEI TEHNOLOGICE, DAR, DE FAPT, AR TREBUI SĂ PRICE PEM CĂ E INVERS. Socotim că lumea digitală este cauza pentru toate, în vreme ce ar trebui, dimpotrivă, să o interpretăm aşa cum, probabil, este: ca pe un efect, consecinţă a unei revoluţii mentale. Vă garantez că ne uităm la hartă cu susul în jos. Trebuie să o întoarcem. Trebuie să inversăm secvenţa aceea afurisită. *Mai întâi* se manifestă revoluţia mentală şi abia *mai apoi* cea tehnologică. Credem că o nouă formă de inteligenţă (sau de prostie, spuneţi-i cum poftiţi) a fost generată de computere. Inversaţi imediat secvenţa: un nou tip de inteligenţă a generat computerele. Carevasăzică o anumită mutaţie mentală şi-a procurat instrumentele potrivite pentru felul ei de a exista, şi a făcut asta rapid, iar noi numim ceea ce a făcut revoluţie digitală. Continuaţi să inversaţi secvenţa, nu vă opriţi! Nu trebuie să vă întrebaţi ce fel de minte poate fi generată de folosirea motorului de căutare Google, ci întrebaţi-vă ce fel de minte a generat un instrument precum Google. Nu mai încercaţi să înţelegeţi dacă folosirea smartphone-ului ne deconectează de la realitate, ci dedicaţi acest timp de reflecţie încercării de a

înţelege tipul de legătură cu realitatea pe care îl căutam în momentul în care telefonul fix ni s-a părut irevocabil necorespunzător. Vi se pare că *multitasking-ul* generează o incapacitate substanţială de a acorda atenţia cuvenită lucrurilor. Inversaţi secvenţa: din ce cotlon încercam să ieşim când ne-am construit instrumentele care ne permiteau, în sfârşit, să jucăm la mai multe mese deodată? Dacă revoluţia digitală vă sperie, întrebaţi-vă de ce fugeam când am pornit pe drumul unei asemenea revoluţii. Căutaţi inteligenţa care a generat revoluţia digitală; e mult mai important decât să o studiaţi pe aceea care a fost generată de ea, căci inteligenţa generatoare este matriţa inteligenţei generate. Pentru că omul nou nu este produsul smartphone-ului, ci este inventatorul lui, cel care avea nevoie de acest obiect, cel care şi l-a proiectat pentru a-l folosi, cel care l-a creat ca să evadeze dintr-o închisoare, ca să răspundă la o întrebare sau ca să reducă la tăcere o frică. Pauză. Încă un efort, ultimul.

Astfel, toate fortăreţele digitale presărate de-acum în peisajul nostru ar trebui interpretate ca nişte formaţiuni geologice întoarse către cer prin acţiunea unui seism subteran.

Seismul acela este revoluţia mentală ai cărei fii suntem noi.

S-a produs altundeva, într-un pliu al timpului pe care adesea nu-l cunoaştem şi de care nici nu suntem conştienţi, însă îl putem recunoaşte şi studia în modificările uluitoare pe care le-a imprimat scoarţei terestre a gesturilor noastre, a tabieturilor noastre, a posturilor noastre mentale.

Multe din aceste modificări pot fi de atribuite, de fapt, revoluţiei digitale şi e adevărat că tocmai acestea ni se par, mai mult decât altele, scrierea în care am surprins codurile ultime ale mutaţiei. Au multe să ne înveţe şi să ne dezvăluie, cu condiţia să nu le considerăm cauza tuturor lucrurilor.

S-ar cuveni să ne raportăm la ele ca la nişte ruine, ca la descoperiri arheologice care ne arată cât de este de

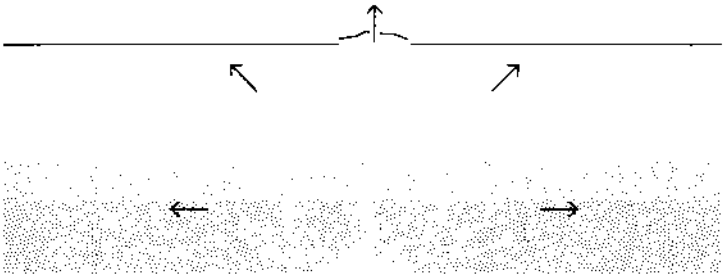
minunată civilizaţia aceasta misterioasă.

Civilizaţia noastră.

Puteţi să conectaţi din nou telefonul, mulţumesc.

A, plânge copilul.

PASSWORD26



Rezum: întoarceţi afurisita asta de hartă!

Revoluţia digitală se află dedesubt, nu deasupra.

Aşa.

Obişnuiţi-vă să priviţi lumea digitală ca pe un efect, nu ca pe o cauză! îndreptaţi-vă privirea către punctul în care a început totul! Căutaţi revoluţia mentală în care toate îşi au originea. Dacă există un model de omenire la care conlucrează toate acestea, apoi acolo va fi scris.

Bun!

E adevărat că harta este aproape goală încă, dar cel puţin o ţinem cum se cuvine.

Vă asigur că era lucrul cel mai greu de făcut.

Acum putem începe să măsurăm, să dăm câteva denumiri, să trasăm câteva hotare.

Să pornim de la ideea unei revoluţii digitale asemănătoare unui lanţ muntos produs de un seism subteran. Să încercăm să desenăm munţii aceştia.

Play

1978: Vertebra zero

Deşi revoluţia digitală e o constelaţie de fenomene şi evenimente destul de bine articulată, putem încerca de fapt să-i desenăm o coloană vertebrală alcătuită prin alinierea vârfurilor mai înalte decât celelalte, a formaţiunilor geologice împinse mai sus de mişcarea seismică pe care încercăm să o înţelegem. Să încercăm! Prin izolarea unui fel de VERTEBRĂ ZERO. N-aş vrea să vă aşteptaţi la ceva deosebit de solemn; mă gândesc la un joc pe calculator.

Se numea *Space Invaders.* Cei născuţi după 1980 probabil că nici nu ştiu despre ce e vorba. Eu ştiu pentru că am jucat acest joc; aveam douăzeci de ani şi, în mod inexplicabil, aveam şi vreme de pierdut. Fusese inventat de un inginer japonez pe care îl chema Nishikado Tomohiro. Trebuia să tragi în nişte extratereştri care cădeau din cer într-un fel mai degrabă idiot, repetitiv, previzibil, dar ucigător. Pe măsură ce coborau, viteza lor creştea. Când începeau să se apropie de tine te zăpăceai complet.

Judecată după standardele actuale, grafica era ca vai de ea: extratereştrii (care se numeau *micii marţieni* în Italia) păreau nişte păianjeni desenaţi de vreun nepriceput. Totul era strict bidimensional, alb-negru. Şi ferparele din ziare erau mai vioaie.

N-aveam computere acasă, aşa că jucam *Space Invaders* în localuri speciale (se găseau şi la baruri), în care exista un soi de piesă de mobilier cu nişte dimensiuni care acum îmi par inexplicabile. În mobilă erau încastrate un ecran de dimensiunile unui televizor micuţ şi o consolă austeră, pe care se găseau trei butoane – sau, în versiunile mai sofisticate, un joystick şi două butoane.

Trebuia să te apleci niţel, să introduci o monedă într-o fantă specială, să apeşi pe *play,* iar apoi începeai să zdrobeşti butoanele trăgând ca disperatul. În Japonia, aveai nevoie de o monedă de loc de yeni; cei care jucau *Space Invaders* erau aşa de numeroşi, încât nu se mai găseau monede de 100 de yeni, iar monetăria statului a

fost nevoită să accelereze producţia.

Un asemenea succes ne-ar putea face să înţelegem ceva, dar asta se va întâmpla numai dacă ne aducem aminte de două jocuri care se găseau în baruri înainte de apariţia lugubrei piese de mobilier cu *Space Invaders.* Era vorba de fotbalul mecanic şi de *Flipper.*

Şi am ajuns la punctul crucial.

Dacă faceţi un pas înapoi, ba chiar doi, daţi peste o serie de jocuri care, mai bine decât oricare alta de pe lumea asta, vă poate face să SIMŢIŢI mai curând decât să înţelegeţi esenţa revoluţiei digitale.

Seria este: fotbalul mecanic, *Flipper, Space Invaders.*

Nu faceţi faţa asta, aveţi încredere!

Şi studiaţi cu atenţie secvenţa. Încercaţi s-o înţelegeţi fizic, jucaţi din nou, în mintea dumneavoastră, jocurile acelea trei, unul după celălalt. Veţi simţi cum, la fiecare trecere, ceva se năruie, totul devine mai abstract, uşor, fluid, artificial, rapid, sintetic. Se produce o mutaţie, foarte asemănătoare cu aceea care ne-a făcut să trecem de la analogic la digital.

Nu e nimic teribil de complicat, ci e ceva mai curând fizic. În fotbalul mecanic, simţi loviturile în palma mâinii, zgomotele sunt fireşti, sunt produse de mecanica lucrurilor, totul e cât se poate de real, mingiuţa există cu adevărat, depui efort fizic, te mişti, transpiri. La *Flipper se* schimbă ceva: jocul e protejat de o placă de sticlă, sunetele sunt în general reproduse, electrice, distanţa între tine şi mingiuţă creşte, totul se concentrează în două butoane care abia dacă te lasă să simţi mingea, într-un fel de semipercepţie. Mişcarea mâinilor, care la fotbalul mecanic avea la dispoziţie o infinitate de viteze şi unghiuri, se rezumă aici la efortul a două degete care mai au încă anumite opţiuni, dar acestea sunt destul de limitate şi, până la urmă, le sunt rezervate doar experţilor. Cât despre corp, acesta e aproape un spectator, ca şi cum ar fi străin de esenţa chestiunii. Persistă doar o anumită mişcare a bazinului care se folosea pentru a devia cursa mingiuţei şi pentru a face vreo amărâtă de aluzie sexuală; din aceste

două motive, era interzis să abuzezi de această mişcare.

Şi acum apucaţi-vă să jucaţi *Space Invaders'.*

Corpul? A dispărut. Nu mai este aproape nimic fizic în sens restrâns, mingiuţa (micii marţieni) nu e reală, după cum nici sunetele nu sunt reale. Un ecran, care nu exista în fotbalul mecanic, iar la *Flipperţinea.* Doar scorul, a înghiţit totul, DEVENIND terenul de joc. Totul este imaterial, grafic, indirect. Dacă există o realitate, aceasta este oferită într-o reprezentare sub sticla ecranului şi nu se poate modifica decât prin comenzi care îi sunt exterioare şi care, impersonal, îi comunică ordinele. În teorie, totul pare foarte rece, constrângător, asfixiant, trist până la urmă. Dar acum ia să începeţi să jucaţi şi încercaţi să simţiţi neaşteptata lipsă de uzură, netezimea planului de joc, uşurinţa mişcării, şirul aproape fluid de ordine şi decizii, reducerea oricărei situaţii de joc la esenţial, curăţenia sistemului, posibilitatea de concentrare aproape totală, viteza cu care se joacă. Pariez că începeţi să pricepeţi de ce au rămas fără monede japonezii ăia.

Acum întoarceţi-vă într-o nanosecundă la manetele fotbalului mecanic! Parcă aveţi o tresărire, nu-i aşa? Ca şi cum aţi fi fost luaţi de la o şedinţă de meditaţie ca să fiţi teleportaţi în mijlocul unei discuţii la bar; dintr-odată, totul este atât de dens, maşinal, imprecis şi deranjant de adevărat... Nu s-ar putea spune care dintre variante este mai bună, însă e limpede că sunt diferite, *total* diferite. Care dintre aceste situaţii vi se pare mai prezentă, mai vie şi mai reprezentativă pentru dumneavoastră înşivă?

Zburaţi puţin către fotbalul mecanic şi apoi întoarceţi-vă într-o clipă la consola *Space Invaders.*

Faceţi câteva drumuri dintr-acestea înainte şi înapoi, eventual oprindu-vă, din când în când, în gara intermediară a *Flipper-ului.*

Faceţi asta cum se cuvine!

Simţiţi migraţia?

Chiar MIGRAŢIE este termenul potrivit, adică deplasarea centrului de greutate în jurul căruia se organizează lucrurile, alunecarea atâtor detalii de o parte

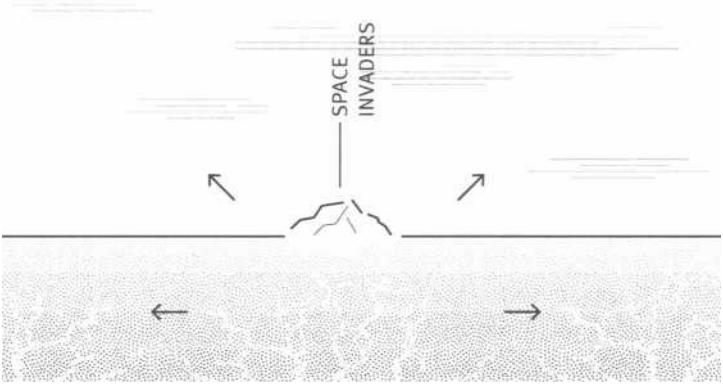
şi de cealaltă a peisajului şi chiar permutarea capacităţilor, oportunităţilor, senzaţiilor şi emoţiilor dumneavoastră. MODIFICAREA CONSISTENŢEI EXPERIENŢEI.

Sunt doar trei jocuri, dar cât de multe lucruri migrează în trecerea de la vechi la nou!

Nu pierdeţi vremea încercând să decideţi care din cele două situaţii e mai bună, ci concentraţi-vă în încercarea de a percepe migraţia aceea cu o privire atotcuprinzătoare, într-o singură senzaţie. Neapărat într-o senzaţie.

Gata? Bun! Simţiţi de fapt tipul de flux care defineşte trecerea de la analogic la digital. Atingeţi nervul principal al revoluţiei pe care o înfăptuim, mişcarea fundamentală a acestei revoluţii, secretul ei, dacă vreţi.

Space Invaders, un biet joc pentru pierde-vară, este una dintre primele dovezi geologice ale unui seism. De altminteri, inima sa era complet digitală: un *software* înregistrat pe o cartelă. Dacă revoluţia digitală are o coloană vertebrală, atunci aceasta poate fi prima vertebră. Abia se ridică pe sub pielea lumii, dar o simţim la pipăit şi o vedem. Ea există. Este un început.



comentariu ca să vă faceţi o idee despre efortul care ne aşteaptă, zăbovesc puţin asupra acestei vertebre şi mă ocup de ea aşa cum ar trebui să ne ocupăm de toată coloana vertebrală a revoluţiei digitale: ca şi cum ar fi vestigiile arheologice în care putem descifra urmele unei civilizaţii misterioase. Trebuie să căutăm fosilele unei vieţi

de dinainte, codexurile revoluţiei mentale care a generat toate acestea.

E mai simplu să întreprindem acţiunea decât s-o explicăm. De aceea răzuiesc prima coastă şi fac rost de câteva indicii.

UNU în comparaţie cu fotbalul mecanic şi cu *Flipper, Space Invaders* era un joc care impunea o postură fizică şi mentală revoluţionară, incredibil de sintetică şi brutal de concisă: om, consolă, ecran. Om, butoane, ecran. Degetele pe butoane, ochii pe ecran. Degetele dau comenzi prin care se obţin date, iar rezultatele pot fi verificate pe ecran, privindu-l. Adăugaţi un strop de sunet ca să faceţi sistemul mai funcţional. Vă aminteşte de ceva? La ora actuală, e una dintre posturile fizice şi mentale preferate ale oamenilor. O folosim ca să facem operaţiuni de tot felul, de la rezervarea unei camere de hotel la o declaraţie de dragoste. Este, dacă vreţi, postura prin excelenţă, cea care defineşte era digitală. Nici măcar răspândirea tehnologiei *touch* n-a izbutit s-o destabilizeze semnificativ. Să ne înţelegem, postura aceasta n-a fost inventată de *Space Invaders,* dar probabil că în jocul acela s-a ivit postura aceasta, a ieşit pentru prima oară la suprafaţa vieţii unui număr cu adevărat semnificativ de persoane. Ca să înţelegem despre ce e vorba, primul PC cât de cât popular (dar popularitatea să nu se compară nici pe departe cu aceea a lui *Space Ivaders* şi a aşa-ziselor *Arcade games*) datează din 1982; PC-ul se numea Commodore 64. Primul Macintosh – care, faţă de *Space Invaders,* e ca o catedrală faţă de o capelă votivă – apare în 1984. Pentru primul smartphone luat în seamă de populaţie trebuie să mai aşteptăm nouăsprezece ani, până în 2003.

Aşadar, dacă înfăşuraţi panglica şi căutaţi prima atestare a posturii acesteia – om, butoane, ecran reunite într-un singur animal – în viaţa unui număr copleşitor de oameni, peste ce daţi? Peste *Space Invaders,* zic eu. Şi peste jocurile de felul acesta.

CE ÎNVĂŢĂM NOI DE Aici? Că – ia te uită! — în vertebra zero, în ADN-ul său, se găseşte un fel de postură care avea

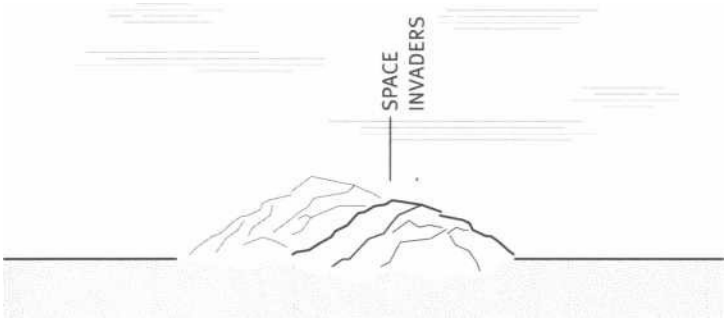
să se bucure de mare succes şi pe care o vom recunoaşte în mare parte din formaţiunile geologice pe care le numim revoluţie digitală: om-butoane-ecran într-un singur animal. Scriu cartea aceasta tocmai dintr-o asemenea postură. (Probabil că nu va fi şi postura în care o citiţi dumneavoastră; îmi exprim respectul faţă de cartea tipărită, care rezistă încă la orice mutaţie).

DOI Fotbalul mecanic era o piesă de mobilier cu o anume demnitate, iar *Flipper-ul* avea o oarecare frumuseţe, în vreme ce *Space Invaders* era greţos. Însă fotbalul mecanic rămânea doar fotbal mecanic, cel mult puteai schimba culoarea tricourilor jucătorilor. *Flipper-**i*\ putea avea mai multe variante (de la decoruri fantastice la femei despuiate), putea să aibă trasee complicate pentru mingiuţă, să introducă opriri, mici diferenţe de nivel, dar până la urmă tot aia era, mingiuţă ricoşa şi apoi cădea, punând capăt jocului. Oribila piesă de mobilier pentru *Space Invaders* AVEA ÎNSĂ ÎN INTERIORUL SĂU INFINITUL: odată definită postura om-butoane-ecran, restul era nemărginit. Acolo se aflau toate jocurile din lume, chiar acolo, înăuntru, era suficient să schimbi cartela. Pentru cei în stare să le vadă, acolo se aflau şi *FIFA 2018,* şi *Call of Duty.* Trebuia doar să se insiste pe grafică, să se adauge câteva funcţiuni şi să se folosească tehnologii audio şi video mai avansate; avea să ne iasă după vreo cincisprezece ani, cu uimitoare măiestrie. Avem Playstation din 1994.

CE ÎNVĂŢĂM NOI DE aici? Că în vertebra zero, în ADN-ul său, se găseşte un tip de mişcare ce avea să se bucure de mare succes şi pe care o vom recunoaşte în mare parte din formaţiunile geologice pe care le numim revoluţie digitală: în loc să creezi multe lumi frumoase şi diferite, investeşte-ţi timpul în inventarea unui singur mediu în care să se poată vărsa toate lumile existente. Cu alte cuvinte, nu-ţi irosi timpul punând la punct lucruri care nu se pot dezvolta prea mult, ci caută mai degrabă să inventezi lucruri cu posibilităţi infinite de dezvoltare pentru că au fost gândite pentru a putea cuprinde TOTUL.

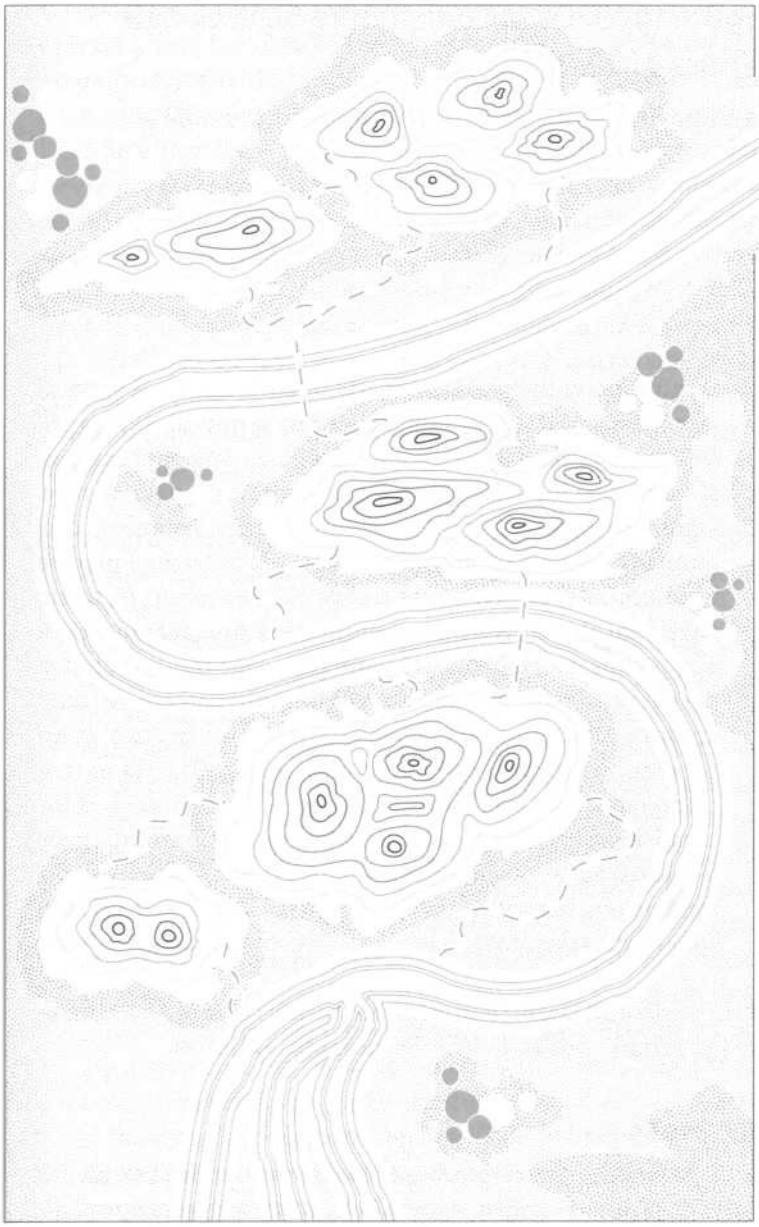
TREI *Space Invaders* era un JOC. Nu ştiu dacă intuiţi ce implicaţii minunate presupune acest lucru. Practic, un seism subteran creează o falie în scoarţa vieţii cotidiene a pământenilor, iar primul punct de fisură – sau cel puţin unul dintre primele puncte – este momentul acela în care îşi pun papucii de casă, lasă totul baltă şi încep să joace un joc. Eu consider că e o circumstanţă fermecătoare. Mă întreb dacă o fi întâmplătoare. Fireşte, îmi place să cred că ziua în care am hotărât să răsturnăm masa şi să pornim o revoluţie epocală era o zi de vacanţă. Eram în picioarele goale şi sorbeam dintr-o doză de bere.

CE ÎNVĂŢĂM NOI DE aici? Că în vertebra zero, în ADN-ul său, se găseşte o atitudine care avea să se bucure de mare succes şi pe care o vom recunoaşte în mare parte din formaţiunile geologice numite de noi revoluţie digitală: generarea schimbării prin crearea unor instrumente care, dacă nu sunt chiar jocuri, măcar se aseamănă cu acestea. Suntem nişte divinităţi vacanţiere, care plămădesc în ziua a şaptea, cea în care adevăratul dumnezeu se odihneşte.



Bun, deocamdată mă opresc aici. Dacă numai din cea dintâi coastă mititică se pot deduce asemenea lucruri, pricepeţi că perspectiva de a studia partea substanţială a coloanei vertebrale devine irezistibilă.

Prin urmare, merită să continuăm. Să trecem la capitolul următor, la următoarea porţiune de coloană vertebrală, la noi vestigii de analizat. Chiar începe să-mi placă!



1981-1998: De la Commodore 64 la Google Epoca clasică

Aproape douăzeci de ani ca să aranjăm tabla de joc

O introducere inevitabilă şi foarte importantă. Dacă vrem să facem din galaxia de evenimente pe care le numim REVOLUŢIE DIGITALĂ o coloană vertebrală lizibilă, un lanţ muntos care să ne ajute să înţelegem ceva, atunci trebuie neapărat să rezumăm totul şi să renunţăm la anumite nuanţe. Trebuie să consemnăm vârfurile, chiar dacă sacrificăm detaliile unor procese întinse, poate, pe mai multe zeci de ani. Îndeobşte, în aceste pagini am ales să evidenţiez evenimentele numai atunci când s-au manifestat cu adevărat la suprafaţa consumului colectiv, devenind scenarii în care s-au regăsit mulţi oameni, nu doar anumite elite. Ştiu, e o metodă arbitrară. Dar, în fond, avem prea multă nevoie de o sinteză comprehensibilă ca să ne mai cramponăm excesiv de mania preciziei. Vă sugerez să vă bucuraţi de prilejul de a priva totul de deasupra, ca într-o fotografie făcută din aer, şi, preţ de câteva capitole, să acceptaţi inevitabila lipsă de precizie a unei priviri de sinteză. Ori de câte ori va fi cu putinţă, vom plana în jos ca să privim de aproape, promit!

Prin urmare, să lăsăm în urmă *Space Invaders* şi să privim cum se înalţă primii munţi adevăraţi. E începutul anilor ’80.

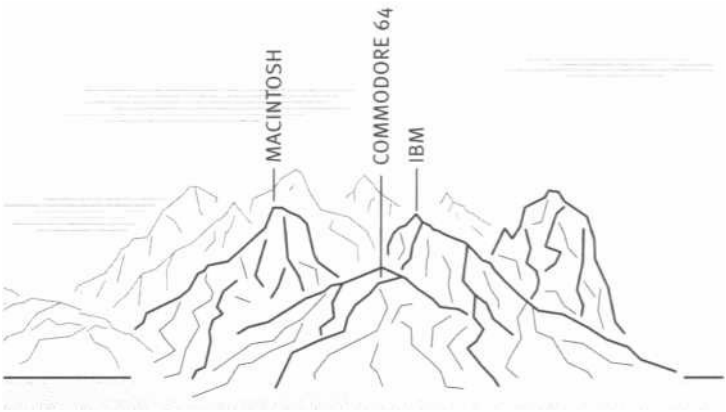
1981-1984

În patru ani apar trei tipuri de *Personal Computer*. Sunt rezultatul unor experimente îndelungate şi reuşesc să se impună pe piaţă, transformând un instrument rezervat elitelor într-un obiect pe care ţi-l puteai închipui în casă chiar dacă nu erai un geniu sau vreun profesor la Universitatea Stanford. E vorba despre PC-ul celor de la IBM, de Commodore 64 şi de Macintosh de la Apple. Dacă ne uităm acum la ele, ni se par de o tristeţe dezolantă, dar pe vremea aceea trebuie să fi părut chiar frumoase şi, în orice caz, destul de prietenoase. Cel care s-a vândut cel

mai prost din cele trei a fost Macintosh-ul; era însă cel mai grozav. A fost primul care a folosit o grafică şi o organizare a conţinutului pe înţelesul oricărui prost: aveai o masă de scris, se deschideau ferestre, puteai să arunci diferite chestii în coş, iar acestea erau gesturi cunoscute tuturor. Te puteai deplasa pe ecran mişcând pe masă un obiect ciudat numit *mouse.* E de înţeles de ce, din ziua aceea, ecuaţia dintre inteligenţă şi plictiseală a început să şchiopăteze.

Zoom Nu putem înţelege cât de importante au fost toate acestea dacă nu ne concentrăm o clipă asupra ^ului din sintagma *PC. Personal.*

În ziua de azi, ni se pare normal ca oricine să aibă un computer, dar nu trebuie să uitaţi că aşa ceva ar fi părut o nebunie cu numai patruzeci de ani în urmă. Existau computere de ani buni, însă erau nişte monştri enormi şi cloceau date în centrele de calcul ale câtorva instituţii care, îndeobşte, erau legate de vreo formă de dominaţie sau supremaţie. Chiar ar fi trebuit să fii vizionar ca să te gândeşti că vor ajunge pe biroul fiecăruia dintre noi. Spun chiar că, poate, adevărata mişcare de geniu nu a fost neapărat inventarea computerului, cât mai ales ideea că ar putea deveni un instrument personal, de uz individual, în ideea aceea mocnea dorinţa ciudată de a-i acorda oricărui individ o putere care fusese gândită ca apanaj al celor puţini. Era ceva incredibil. De aceea, când ne uităm la o fotografie cu un *Commodore 64,* pe lângă întrebarea dacă era chiar nevoie să folosească acea culoare bolnăvicioasă, trebuie să înţelegem că exact în momentul acela, nu cu un minut mai devreme, lumea se schimba CU ADEVĂRAT.



• în 1981 este lansat SMTP, primul protocol de mail care, înlesnind lucrurile, avea să anticipeze răspândirea ameţitoare a poştei electronice [după treizeci de ani, în 2012, omenirea avea să transmită 144 de miliarde de mailuri pe zi; trei din patru aveau să fie sparrruri]. De fapt, primul mail fusese trimis cu mulţi ani înainte; fusese expediat în 1971 de Ray Tomlinson, un american de treizeci de ani care studiase ingineria la New York. Am descoperit că, de pildă, folosirea semnului @ i se datorează.

IMPORTANT Mailurile circulau între computere folosind, ca să zicem aşa, o infrastructură rutieră invizibilă de care oamenii normali din vremurile acelea nici nu aveau habar; cei care se pricepeau o numeau *Internet.* Trebuie să v-o imaginaţi ca pe un fel de depozit de muniţii subteran. Dacă mai rezistaţi vreo câteva rânduri, veţi fi martorii exploziei imense care, în câţiva ani, avea să fisureze scoarţa terestră şi să proiecteze în aer unul dintre cele mai straşnice vârfuri apărute vreodată în urma revoluţiei digitale.

1982

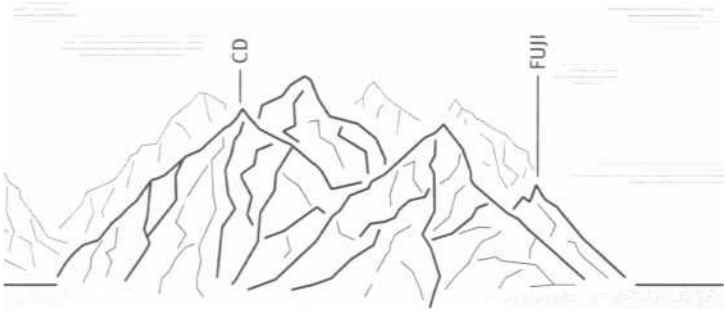
• Iese la suprafaţă şi nu mai poate fi ascuns valul digitalizării, care va scufunda lumea: este pus în vânzare primul CD cu muzică, adică o înregistrare transpusă în format digital şi imprimată pe un suport de dimensiunile unei tigăiţe. Philips şi Sony, adică Olanda şi Japonia, îşi

unesc forţele pentru a-l lansa pe piaţă. Primul CD comercializat conţinea, inexplicabil, o muzică nespus de urâtă: *Simfonia Alpilor de* Richard Strauss [primul CD de muzică pop a fost lansat de ABBA].

1988

• O altă etapă importantă în digitalizarea treptată a lumii: după muzică urmează imaginile. Se inventează primul aparat de fotografiat complet digital. Este produs de Fuji, o firmă japoneză, desigur.

•



Decembrie 1990

• Un inginer informatician englez pe nume Tim Berners-Lee inventează *World Wide Web.* Şi astfel schimbă lumea.

Fireşte, e un moment istoric. Mai bine de o jumătate din lumea în care trăim se naşte în momentul acela şi voi continua să susţin asta chiar dacă poimâine U^ul ar fi măturat de pe faţa pământului şi ar fi înlocuit cu ceva mai bun [ceea ce se şi întâmplă, de altfel]. În inventarea H em ului se regăseşte un demers mental care, în scurt timp, se va transforma într-un automatism pentru creierele a miliarde de oameni. *Web-vX* reprezintă, alături de alte câteva demersuri stupefiante, temelia civilizaţiei noastre. Să ne concentrăm, dară! Se impune o paranteză solemnă, căci a sosit momentul să înţelegem lucrurile cum se cuvine. Sau cel puţin pentru mine acela a fost momentul.

Cred că e bine să pornim de la o informaţie care n-o să vă placă: *Intemet-u)* şi Web-ul nu sunt unul şi acelaşi lucru. Ştiu, e enervant, dar n-avem ce-i face. *Intemet-u*| a luat naştere înainte de *Web,* cu mult înainte. Şi-acum să încerc

să vă explic cum s-au petrecut lucrurile.

Totul a început în perioada Războiului Rece, din paranoia militarilor americani. Cum să facă să comunice între ei fără ca sovieticii să-şi mai bage nasul? S-au concentrat asupra problemei şi, în anii ’6o, au pus la punct o soluţie ce friza genialul, pe care au numit-o ARPANET. Practic, au reuşit să facă să comunice nişte computere de-ale lor, aflate la o distanţă foarte mare unul de celălalt, printr-un sistem de transmitere a pachetelor de date până atunci inexistent, generând astfel un fel de circuit blindat în care computerele acelea puteau face schimb de informaţii ferite de privirile iscoditoare ale comuniştilor. Trebuie să mai menţionăm că transmiterea de date se petrecea într-un timp ridicol de scurt. Apăsai pe o tastă şi mesajul tău ajungea instantaneu la capătul celălalt. Ei, dacă nu chiar instantaneu, oricum cu o viteză uimitoare.

Dacă nu erai copleşit de obsesia comuniştilor, îţi puteai da seama imediat că o asemenea soluţie deschidea perspective incredibile, care depăşeau cu mult contextul militar. Unele universităţi americane ce colaboraseră la dezvoltarea ARPANET şi-au dat seama de asta, au dezvoltat acea tehnologie şi au preluat-o ca să lege computerele cercetătorilor. Pe 29 octombrie 1969, de la un computer al UCLA (Los Angeles) a plecat un mesaj care a ajuns în timp real la Universitatea Stanford (San Francisco), parcurgând 550 de kilometri cât ai zice peşte. Desigur, mesajul a ajuns trunchiat, dar au remediat imediat problemele, şi la cea de-a doua încercare totul a mers şnur. Aşa că şi-au creat un circuit intern şi au început sa-l folosească pentru a pune în legătură toate computerele lor. Ca să spunem aşa, îşi trimiteau scrisori (acum le numim e-zmu-uri). Dar şi întregi studii. Sau cărţi. Sau bancuri, ce ştiu eu!? Oricum, nu era deloc rău.

Prin urmare, multe alte universităţi, unele companii mari şi chiar administraţiile naţionale au înţeles cât de utilă era acea descoperire, şi fiecare şi-a pus la punct circuitul propriu, care lega toate computerele lor. Să-i spunem pe nume: şi-au pus la punct propria reţea

(networkân engleză). Fiecare avea reţeaua sa de sine stătătoare, care funcţiona după reguli şi mecanisme specifice. Erau vase necomunicante. Erau ca nişte limbi diferite. Nu s-ar fi întâmplat nimic şi voi aţi mai umezi timbre cu limba şi în ziua de azi dacă, în 1974, doi ingineri informaticien! americani nu ar fi creat un protocol care era capabil să pună în dialog formatele tuturor reţelelor din lume, făcându-le astfel, ca prin minune, să comunice între ele. Practic, era ca un traducător instantaneu la scară planetară: fiecare vorbea pe limba lui, iar protocolul acela traducea instantaneu. Nu i-au dat un nume frumos [ingineri, ce să le faci…], dar merită să-l cunoaştem: TCP/IP. A fost invenţia care a eliminat barierele între diferitele reţele existente, cu rezultatul formidabil de a crea, de fapt, o singură reţea mondială imensă: cineva i-a spus *Internet.*

Erau anii ’70 şi – foarte important – în toate acestea era implicat un număr mai curând derizoriu de persoane, o elită foarte restrânsă raportat la populaţia planetei. Fireşte, era acea elită care avea acces la computere. Era un joc de nişă. Pesemne că până şi jocul de curling e practicat de mai mulţi oameni astăzi. De aceea nimic din toate acestea nu e sesizabil în coloana vertebrală a revoluţiei digitale, care, aşa cum am spus, este menită să înregistreze fragmentele în care cutremurul s-a manifestat la suprafaţă, modificând efectiv viaţa oamenilor. În povestea noastră, momentul acela începe să se facă simţit abia în 1990. Tim Berners-Lee, un englez care lucra la CERN, la Geneva, inventează ceva numit Web. [Pentru prima oară apare bătrâna Europă în povestea aceasta în care toţi eroii – toţi! — sunt americani, cel mai adesea din California.

Se cuvine să adaug, pentru ca informaţia să fie completă, că Berners-Lee a inventat Web-ul lucrând pe un computer american: se numea NeXT şi era produs de o firmă din California. E interesant să menţionăm numele fondatorului acesteia: Steve Jobs.]

Ce a inventat, mai exact, Berners-Lee? Nu Internetul,

de-acum ne-am dumirit. Şi-atunci ce? Am aflat eu că există multe răspunsuri posibile la această întrebare straşnică, dar, din păcate, toate sunt imprecise sau incomplete. Mai adaug şi eu un răspuns al meu.

Orice ar fi Web-ul, Berners-Lee l-a inventat prin trei demersuri precise.

Primul se naşte dintr-o întrebare: dacă prin Internet pot face să comunice între ele toate computerele din lume, de ce să mă mulţumesc numai cu atât? Ce vreau să spun cu asta? Imaginaţi-vă computerul de pe masa de lucru a profesorului Berners-Lee şi apoi imaginaţi-vă biroul în care se află acea masă de lucru. Bun! Acum uitaţi-vă de jur-împrejur. Veţi vedea fără doar şi poate nişte piese de mobilier. Deschideţi-le şi daţi mare atenţie sertarelor; sunt multe sertare, poate vreo sută, toate ticsite cu lucruri: proiecte, idei, însemnări, fotografii din concediu, scrisori de dragoste, reţete de la medic, CD-uri ale formaţiei Beatles, colecţii anuale de benzi desenate Marvel, cârduri de fidelitate de la cinematograf, extrase de cont vechi. Şi acum întrebaţi-vă: de ce nu pătrundeţi direct în sertarele acelea? E cu putinţă oare să străbat mii de kilometri (am spus mii!) şi să nu pot pătrunde în sertare când sunt la doi metri (doi!) de acestea pentru că sunt nevoit să mă opresc la computerul profesorului? E anapoda! Şi atunci vorbesc cu profesorul Berners-Lee. El mă ascultă şi, pentru că se pricepe, inventează un sistem prin care, modificând structura sertarelor, îmi permite să parcurg cei doi metri şi să văd ce e înăuntru. Fireşte, nu e nevoit să mi le deschidă pe toate, el e cel care alege la care să-mi permită accesul, dar, odată ce le-a ales, se străduieşte să le aducă la o structură care să-mi îngăduie să ajung la ele, să le văd şi să cotrobăi prin ele, ba chiar să iau de acolo ce mă interesează. Cum face asta? Clonează conţinutul acelor sertare în tot atâtea reprezentări digitale pe care le pune într-un loc pe care-l numeşte, cu o simplitate sublimă, *loc,* sau mai bine zis *site.* Un site Web. Şi-l imaginează ca pe un copac care-şi întinde ramurile în spaţiu; fiecare frunză este o pagină, o pagină Web. Din ce este alcătuit copacul acela?

Din reprezentări digitale, adică din texte, imagini, sunete care, formatate în limbajul digital, sunt stocate în computer. Odată ajunse acolo, în faţa lor se deschide imensa „infrastructură” a Internetului. Tocmai folosind acea infrastructură sertarele profesorului Bemers-Lee, donate în reprezentări digitale, se pun în mişcare şi ajung la mine, la computerul meu. Iar la sfârşitul procesului, acolo găsesc eu ceea ce căutam: colecţia de benzi desenate Marvel a profesorului Berners-Lee [reţetele mă interesau mai puţin].

E remarcabil, trebuie să recunoaştem.

Dar, în fond, e destul de previzibil. Numai că profesorul Berners-Lee continuă imediat cu un al doilea demers, de data aceasta *cu adevărat* înduioşător: pentru ca lucrurile să fie mai simple şi mai spectaculoase, FACE CA TOATE SERTARELE SĂ COMUNICE ÎNTRE ELE. Cu alte cuvinte, odată ce pătrund într-un sertar, pot, chiar fără să-l închid, să pătrund şi în altele, fără să mă mai întorc la punctul de pornire. Asta se realizează mulţumită portiţelor pe care profesorul Berners-Lee le pune la punct, denumindu-le *link-uri.* E vorba de nişte cuvinte speciale; de fapt, sunt mai mult decât cuvinte, sunt nişte *hipercuvinte,* în general scrise cu albastru. Apăs pe ele şi ajung într-un alt sertar. Pricepeţi că lucrurile încep să devină interesante. Cu numai o oră înainte, a trimite un e mail mi se părea ceva nemaipomenit, iar acum, când zbor ca un fluturaş de la un sertar la altul, să mă mulţumesc cu expedierea scrisoricii aceleia mi se pare o bagatelă inexplicabilă, ca o joacă de copii. Ar fi mult mai bine să încep să navighez de la un sertar la altul, de la un site web la altul, mai ales din moment ce profesorul Berners-Lee s-a hotărât să facă lucrurile şi mai distractive printr-un al treilea demers.

În loc să-l ţină pentru el sau să încerce să-l vândă, profesorul (cu permisiunea angajatorului său, CERN de la Geneva) face public sistemul inventat de el pentru a-i deschide sertarele şi ne spune ceva foarte simplu: dacă vom proceda astfel cu toţii, dacă ne vom lega prin *link-uri* toate sertarele, vom avea în faţa ochilor un formidabil

păienjeniş de sertare prin care oricine va putea naviga după bunul plac, privind şi luând ceea ce îi este de folos. Vom obţine un World Wide Web, o pânză de păianjen cât lumea de mare, ce poate fi accesată de oricine şi în care toate documentele din lume – texte, fotografii, înregistrări audio sau video – vor fi la îndemâna tuturor. Şi adaugă ceva irezistibil:

— A, era să uit! Totul va fi gratis!

Grozav!

Cine ar refuza o asemenea propunere?

Nimeni, prin urmare iată-ne şi pe noi aici!

În 1991, pe lumea asta exista un singur site web: cel al lui Berners-Lee.

În anul următor, nişte oameni entuziaşti au mai deschis încă nouă.

În 1993 erau 130.

În 1994, 2.738.

În 19 9 5, 2 3.5 00.

În 1996, 2 5 7.601.

Astăzi, chiar când scriu rândul acesta, sunt 1.000.284.792.

Aşa cum puteţi deduce, consecinţele acestei avalanşe au fost nemărginite. Pe noi ne interesează mai cu seamă cele asupra mentalităţilor. Le veţi regăsi în *Glosele* de la sfârşitul acestui capitol. Deocamdată, să punem deoparte coasta aceasta imensă, muntele acesta care a ţâşnit din pământ spărgând scoarţa terestră a cutumelor lumii şi înălţându-se în fiecare an, într-un ritm ameţitor, în peisajul omenirii. Şi se mai înalţă încă [bunăoară, cât am scris eu rândurile acestea, s-au mai creat 13.000 de site-uri web]. [în plus, cât am scris şi aceste două paranteze s-au mai creat încă o mie, să ştiţi!]. [Cum de ştiu eu una ca asta? De aici: www.internetlivestats.com].

Vă spuneam că de consecinţele asupra mentalităţilor ne vom ocupa ceva mai târziu. Deocamdată, e mare lucru dacă putem arhiva coasta aceasta, cu vaga impresie că am înţeles ce reprezintă.

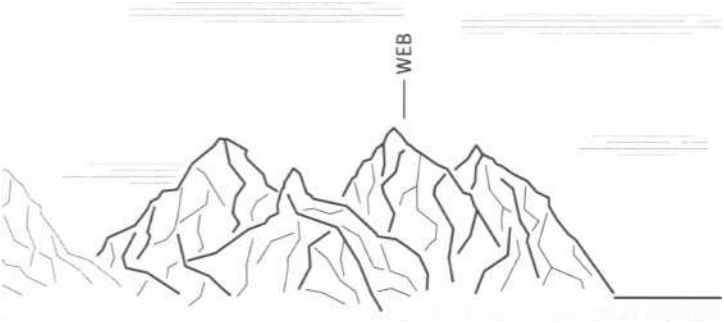
Aţi asimilat informaţia? Să sperăm! Să ne întoarcem

acum la coloana vertebrală. Ajunseserăm la 1990.

1990

• Tim Berners-Lee înfiinţează *World Wide Web* şi schimbă lumea.

•



1991-1992

• Nu s-a întâmplat nimic remarcabil din câte ştiu eu. Pesemne că aveau nevoie de timp ca să-şi revină după şoc.

1993

or • Un grup de cercetători europeni inventează MP3-UL E un sistem care reduce şi mai mult dimensiunile fişierelor audio, prin urmare spaţiul ocupat de acestea la nivel digital este minim. Ia naştere conceptul de COMPRESIE, care, mai apoi, va fi aplicat imaginilor statice (creând formatul *jpeg)* şi acelora în mişcare *(mpeg).* Iată care este ideea: dacă se găseşte un sistem care să elimine din versiunea digitală a unui sunet toate acele secvenţe numerice care nu sunt strict necesare (cele care înregistrează, de exemplu, tonalităţi practic insesizabile pentru urechea umană), rămâne un sunet sărăcit întru câtva, dar de dimensiuni mult mai mici, deci mai uşor de transportat, de trimis şi de stocat. Xici în ruptul capului n-aţi fi putut asculta muzică pe telefonul dumneavoastră dacă n-ar fi existat o asemenea scamatorie. [Xu mai e nevoie să spunem că CD-ul a devenit numaidecât o rămăşiţă a unei înduioşătoare civilizaţii apuse.]

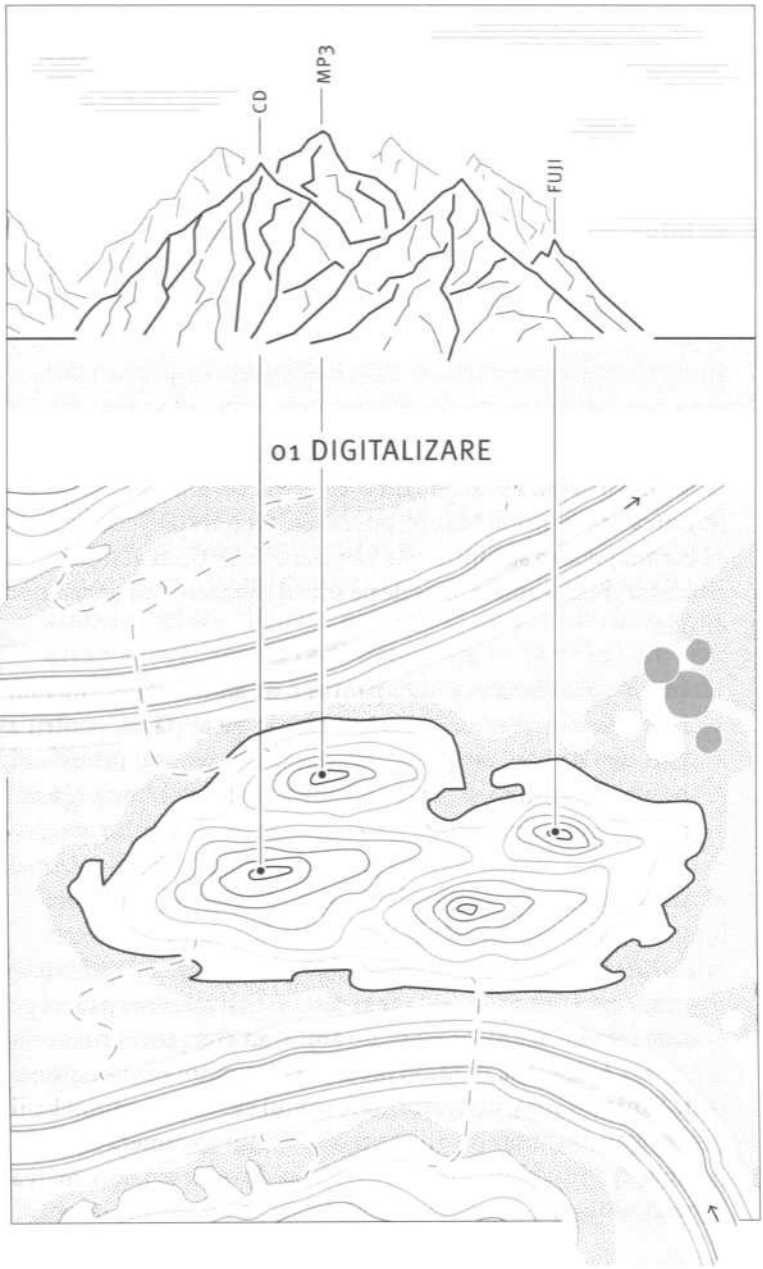
• Este lansat *Mosaic,* cel mai folosit dintre primele browsere care permiteau navigarea pe Web. A fost un

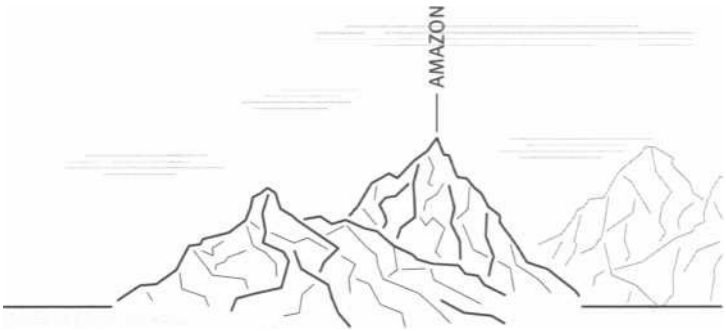
moment hotărâtor. De fapt, Berners-Lee inventase un soi de lume digitală paralelă (Web-ul), dar nu o dotase cu un sistem unitar, prin urmare ca să navighezi prin această lume trebuia să fii un explorator de talia lui Indiana Jones şi oricum un magician al informaticii. Browserul reprezintă ansamblul de servicii care îi permite şi unui nătâng ca mine să navigheze pe acolo cât se poate de uşor. Îl instalez pe computer şi el îmi dă posibilitatea să navighez pe Web chiar fără să ştiu ce este acesta. [Am ajuns la concluzia că tot cam la fel se întâmplă şi cu navele de croazieră, numai că acolo e vorba de navigarea pe Marea Mediterană.] Mosaic a fost primul browser care s-a bucurat de oarecare succes. A fost inventat de doi studenţi ai Universităţii Urbana-Champaign, din Illinois. Acum nu mai există, însă browserele sunt elemente esenţiale şi astăzi. Au denumiri precum Safari, Google Chrome, Internet Explorer. Fără acestea, Web-ul ar fi în continuare o şmecherie la îndemâna câtorva ingineri care au vreme de pierdut.

1994

• La Seattle ia naştere *Cadabra,* un nume care pesemne că nu vă spune nimic, deşi ar fi cazul, pentru că e denumirea iniţială a companiei *Amazon.* Se voia înfiinţarea unei librării online de unde să poată fi cumpărate toate cărţile din lume. Practic, fără să te mişti de la biroul tău, porneai computerul, alegeai o carte, o plăteai şi îţi era livrată la domiciliu. Era o idee nebunească, dar cel căruia i-a trecut prin cap miza fără doar şi poate pe un număr pe care se cuvine să-l menţionăm aici: +2.300%, indicele de creştere

anuală a numărului de utilizatori ai Web-ului din anul precedent lansării Amazon. Pe lângă faptul că, după un an, a schimbat denumirea site-ului, fondatorul, Jeff Bezos, a înţeles destul de repede că era anapoda să se limiteze la vânzarea de cărţi, iar acum puteţi cumpăra chiar şi automobile de pe site-ul Amazon. Sau un uscător de păr.


CD
MP3
FUJI
01 DIGITALIZARE



Încă o paranteză, necesară pentru a ne aminti corect mersul lucrurilor în vremurile acelea. Istoria ne arată că, pentru a face rost de bani cu care să finanţeze Amazon în primii ani, Jeff Bezos s-a dus să-i ceară tatălui său. Voia să-l convingă să-i încredinţeze economiile lui ce ajungeau, se pare, la 300.000 de dolari. A fost nevoit să-i explice totul pe îndelete, cât mai convingător, fireşte. Tatăl lui l-a ascultat, apoi l-a întrebat:

— Ce e internetul?

Astăzi întrebarea vi se pare hilară, însă ne ajută să înţelegem cum erau anii aceia, iar aceasta este şi menirea pauzei pe care o luăm acum: vrem să ne amintim cum erau anii aceia.

Eu, bunăoară, în nimicnicia mea, eram tot cam pe atunci la Santa Monica, în California, ca să-mi cheltuiesc primii bani câştigaţi, îngăduindu-mi luxul să scriu, într-o cameră de hotel, un text de dramaturgie care avea să se dovedească, spre marea mea uimire, o adevărată porcărie. Ca să-mi mai dezmorţesc picioarele, mă mai plimbam din când în când pe bulevardul Promenade, iar într-o bună zi am şi intrat într-o librărie. Probabil că mă uitam la copertele cărţilor, remarcând calitatea graficienilor americani, când – îmi aduc *bine* aminte – am dat peste un soi de carte căreia nu-i înţelegeam sensul şi nici nu pricepeam cum poate fi folosită; îmi amintea însă de o întâmplare povestită de un prieten. Mi-a atras atenţia faptul că această carte părea un catalog cu locuri, nume sau titluri (nu prea se înţelegea), dar toate conţinând

puncte în secvenţa scrisă, bare oblice, abrevieri de genul CH, EU, e greu să-mi amintesc exact. În fine, semănau între ele, dar nu semănau cu nimic din ceea ce îmi era cunoscut mie. Pesemne că prietenul meu îmi arătase aşa ceva. Acum ştiu ce erau: adrese de site-uri Web. Acum ştiu că aceea era o carte emoţionantă, adică un fel de carte de telefoane a Web-ului, *Paginile aurii* ale Reţelei. Faptul că se vindea într-o librărie cât se poate de coo/din Santa Monica spune multe despre stadiul de nou-născut în care se afla pe atunci revoluţia digitală: nici măcar nu ştiau încotro se îndreaptă dacă scoteau cărţi imprimate *pe hârtie* în care erau enumerate în ordine alfabetică toate site-urile Web, înduioşător împărţite în funcţie de domenii: sport, gastronomie, medicină. Spuneţi şi dumneavoastră dacă nu e înduioşător! Aidoma motorului cu ardere internă, căruia i se determina puterea calculând de câţi cai era nevoie ca să tragă respectiva masă. Acestea sunt clipele zorilor, în care geniul uman convieţuieşte nesmintit cu un fel de şovăială imbecilă. Clipe în care, chiar fiind tatăl lui Jeff Bezos, poţi întreba ce e internetul fără să fii considerat tâmpit. Cât despre mine, am cumpărat cartea aceea gândindu-mă să i-o fac cadou prietenului meu, cam cum i-aş fi făcut cadou o gramatică a limbii japoneze unui prieten nonconformist care învăţa o limbă inutilă pentru mine. De fapt, nu ştiam ce era un site Web, iar neştiinţa mea era cât se poate de radicală, fermă şi ruşinoasă; cu alte cuvinte, habar nu aveam ce fel de obiect, formă sau entitate ar fi putut fi. Web-ul nu se regăsea în indexul lucrurilor cunoscute de mine, dar nu acesta era aspectul cel mai grav; problema era că nu exista *logica* Web-ului/bnw sa, ARHITECTURA MENTALĂ specifică. Nu numai că nu ştiam de existenţa acestuia, dar nu stăpâneam nici categoriile care duseseră la naşterea lui.

Ţin să subliniez că eram om cu facultate. Eram absolvent de filosofie. Vreau să spun că, probabil, nu era o problemă personală. Toţi eram neştiutori, nu doar eu şi bătrânul domn Bezos.

Prin urmare, acum, când parcurgem cu privirea coloana

vertebrală a revoluţiei digitale, să avem grijă să simţim cu degetele vertebrele, una câte una, în contextul vremurilor: erau cartilaje încă moi, provizorii şi în formare. Erau într-adevăr organisme noi, atât prin concepţie, cât şi prin structură; erau materii extraterestre.

Acum, prietenul meu scrie cărţi, foarte frumoase de altminteri. Tatăl lui Bezos nu scrie, dar i-a dat cei 300.000 de dolari fiului său. Tind să cred că i-au adus un profit frumuşel.

Bun! Să ne întoarcem la coloana vertebrală. Ajunseserăm la 1994. Se înfiinţează Amazon, dar se mai întâmplă şi alte lucruri.

1994

• IBM lansează primul smartphone. Telefoanele celulare existau deja de mult, dar acela era primul telefon în stare să facă lucruri pe care n-ar trebui să le facă un telefon. De exemplu, să trimită mailuri şi să aibă un joc instalat. După şase luni au sistat producţia. Un start ratat. Ca să vedem cum apar smartphone-urile la suprafaţa distribuţiei în masă va trebui să mai aşteptăm cel puţin nouă ani. Nu prea ştiu de ce.

• Se lansează Play Station, un produs al japonezilor de la Sony. Relaţia cu copiii noştri avea să se schimbe pentru totdeauna, la fel ca relaţia noastră cu realitatea, după cum vom vedea în cele ce urmează.

Se înfiinţează *Yahoo! şi* începe moda denumirilor tâmpite. Oricum, e un moment istoric. Inventat de doi studenţi de la Universitatea Stanford (California, SUA), portalul face lucrul cel mai evident, adică elimină *Paginile aurii* tipărite pe care i le făcusem cadou prietenului meu. În sfârşit, cineva te ajută să te orientezi pe internet şi pe Web şi face asta prin intermediul unui site. Se pare că nu era tocmai complicat.

1995

• După fotografii, urmează filmele. De data aceasta se digitalizează conţinuturile audio-video. Este lansat pe piaţă primul DVD, tot de Philips, tot împreună cu japonezii (Sony, Toshiba, Panasonic). În doi ani formatul VHS avea

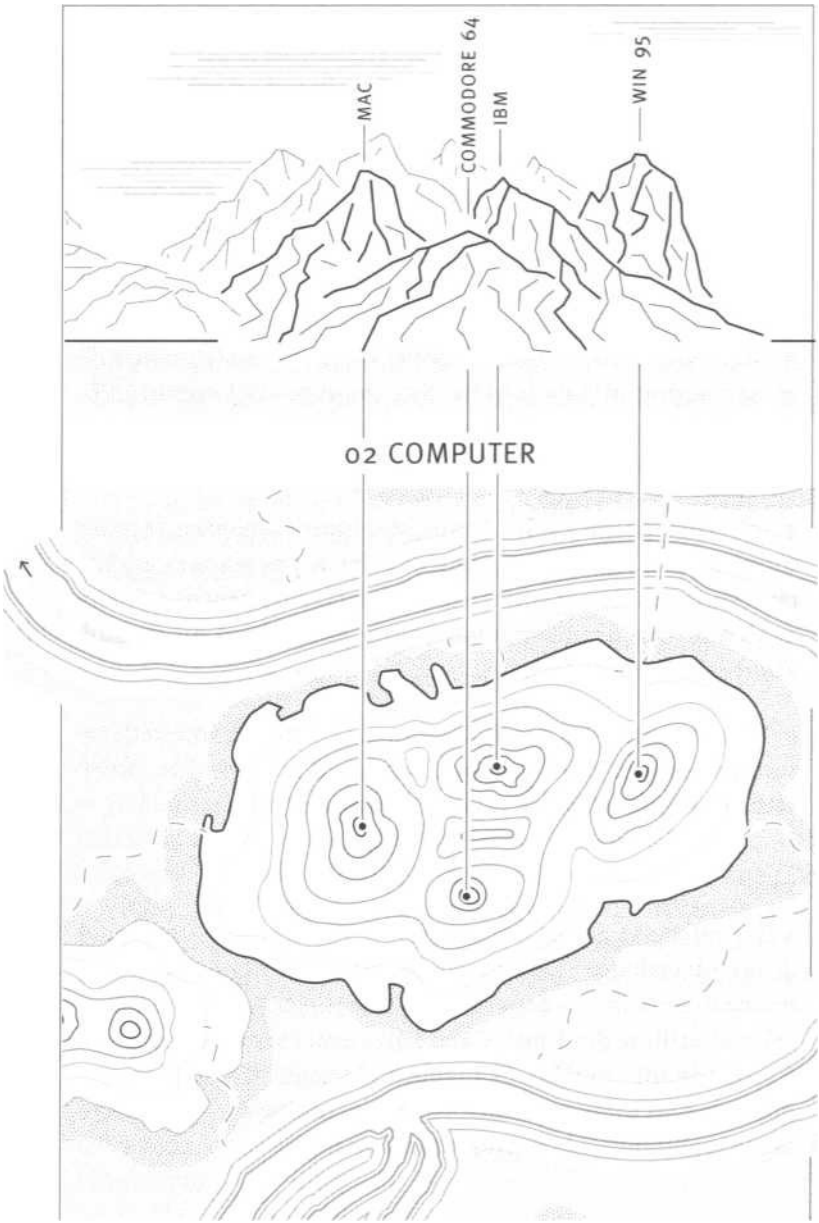
să dispară. Fie-i ţărâna uşoară!

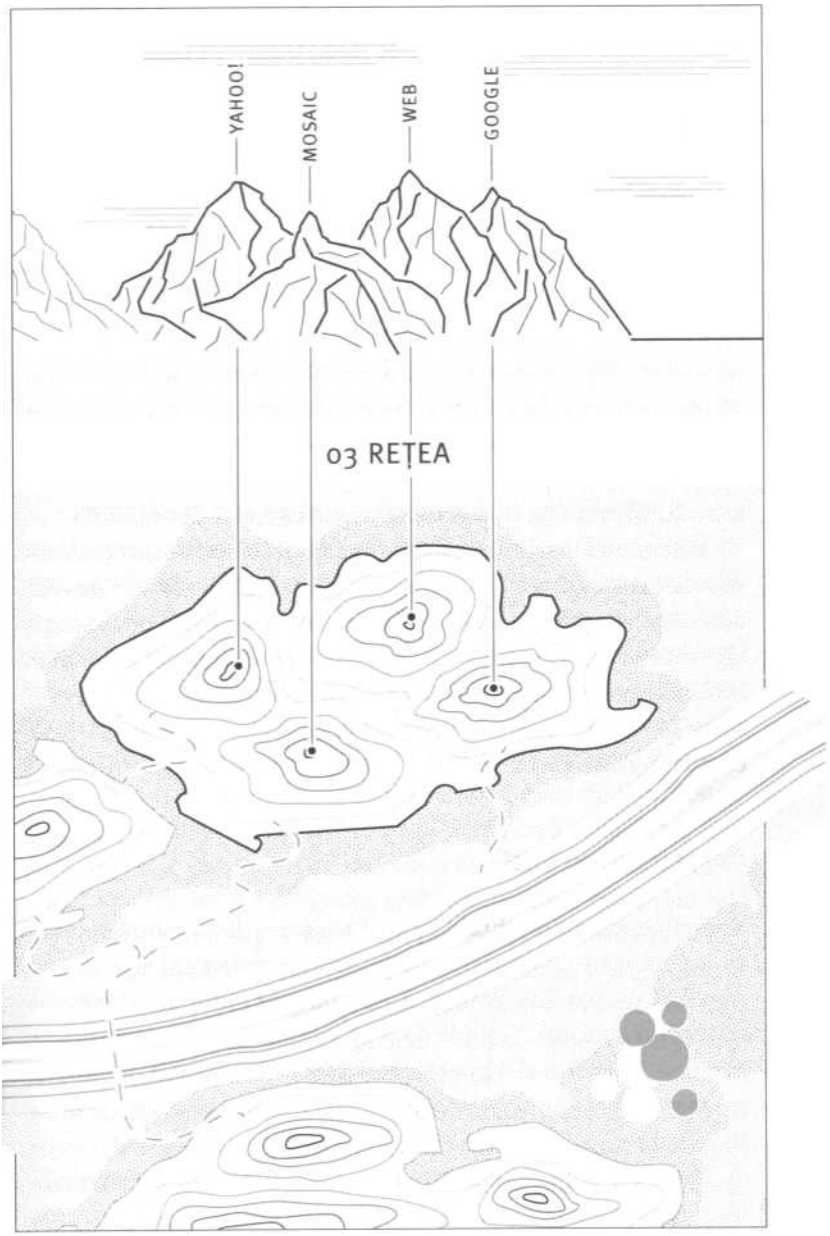
02 • Bill Gates lansează Windows 95, sistemul de operare care transformă orice PC într-un instrument la fel de prietenos ca un Macintosh, dar mult mai ieftin. Nu mai există scuze pentru a amâna achiziţionarea unui computer pentru acasă. Dacă nu ai unul, atunci chiar te încăpăţânezi…

• Se înfiinţează eBay, tot în California. Este o piaţă accesibilă tuturor, unde poţi vinde şi cumpăra orice. Primul produs comercializat pe eBay a fost un indicator cu laser defect.

1998

• Terminăm în glorie. Doi studenţi de douăzeci şi patru de ani de la Universitatea Stanford (Sergey Brin şi Larry Page) lansează motorul de căutare cu denumirea idioată *Google.* Astăzi este site-ul cel mai utilizat din lume. Când l-au creat, existau puţin peste 600.000 de site-uri Web. Ei au reuşit să te facă să găseşti, în mai puţin de o secundă, toate site-urile care conţineau o reţetă de lasagna şi afişându-ţi-le în ordinea importanţei.


MAC
COMMODORE 64
IBM
WIN 95
02 COMPUTER



03 (Reţeta de lasagna e doar un exemplu, funcţiona la fel de bine şi dacă aveai nevoie de o proteză de şold.) Uimitor e că fac asta şi astăzi, când există mai bine de un miliard două sute de milioane de site-uri. Folosind o

metaforă din secolul al XVI-lea, în vreme ce browserele îţi puneau la dispoziţie velierele pentru a călători pe marea imensă a Web-ului, iar portalele precum lâi^Uiţi sugerau rutele şi te avertizau asupra pericolelor, cei doi au pus la punct dintr-o lovitură sistemul de calcul al longitudinii şi latitudinii, punând la dispoziţia oricărui navigator o hartă a lumii pe care erau marcate toate porturile de pe glob, în ordinea importanţei, a confortului şi a ponderii schimburilor comerciale. Puteau să-ţi spună unde se mănâncă mai bine, unde preţul piperului e mai redus şi unde se găseau cele mai bune lupanare. Xu e de mirare că, la ora actuală, brandul lor, *Google,* este cel mai influent din lume [indiferent de ce ar putea însemna această denumire].

Dincolo de uriaşele consecinţe economice, şi în acest caz asistăm la introducerea unor demersuri mentale ce se vor dovedi decisive în conturarea noii civilizaţii care se năştea. Sunt variaţii ale oricărei logici cunoscute şi comportamente mentale nemaiîntâlnite; o noutate absolută. Va fi interesant să discutăm despre toate acestea în *Glosele* la care m-am mai referit şi mai sus. Deocamdată, să ne oprim aici şi să vedem ce avem în faţa ochilor.

Printscreen de final

Vedeţi coloana vertebrală, lanţul muntos? Reprezintă tocmai epoca clasică a revoluţiei digitale. *Space Invaders* era doar prima moviliţă, mai curând simbolică. Aceştia sunt munţi în adevăratul sens al cuvântului. Trebuie spus că sunt destul de spectaculoşi. Vrem să încercăm să-i înţelegem printr-o sinteză atât de simplă, încât ar putea-o pricepe şi un copil [mă rog, să zicem…]? Vrem! Ia să vedem!

Revoluţia digitală ia naştere din trei gesturi ample care trasează un nou teren de joc:

A. Digitalizarea textelor, sunetelor şi imaginilor, lichefierea ţesutului lumii.

Este un demers care merge de la CD la DVD. Trecând prin MP3, între 1982 şi 1995. Cam în aceeaşi perioadă cu

dezvoltarea PC-ului.

B. Inventarea PC-ului.

Este un demers cu rădăcini îndepărtate, care devine cu adevărat remarcabil la jumătatea anilor ’8o – odată cu acele trei PC-uri pe care le-am menţionat – şi ajunge să fie ireversibil la jumătatea anilor”90 -odată cu apariţia Windows 9g.

C. Interconexiunea între toate computerele, printr-o reţea.

Este un demers care începe în 1969 cu ARPANET şi, trecând prin inventarea Web-ului. Ajunge la linia de sosire în 1998, odată cu lansarea motorului de căutare Google.

Să sintetizăm şi mai mult: în epoca clasică, am lichefiat datele care conţineau lumea (A), am construit o tubulatură nemărginită prin care lichidul acela să poată curge cu viteze ameţitoare şi să se poată revărsa în casele tuturor oamenilor (C) şi am inventat robinete şi chiuvete foarte rafinate care să poată reprezenta terminalele acelui apeduct imens (B). În 1998, lucrarea era gata. Putea fi îmbunătăţită, dar era gata. Fără să ne temem că greşim putem afirma că, într-o zi din anul 1998, orice occidental aşezat în faţa PC-ului său era aşezat de fapt în faţa unui robinet destul de uşor de utilizat, mulţumită căruia putea avea acces la un apeduct imens. E important să precizăm că putea nu doar să folosească apa ori de câte ori dorea, ci şi să introducă apă în circuit. Sau suc acidulat, desigur. Ba chiar whiskey dacă poftea. E aproape de necrezut. Era o situaţie cu totul nouă, şi acum, pe lângă faptul că e şi distractiv, e foarte important să vedem exact care au fost primele gesturi pe care le-a făcut omul când s-a aflat pentru prima oară în această situaţie şi a atins robinetul.

În esenţă, robinetul a fost folosit pentru trei lucruri: informaţii personale (mailuri, căutări), mărfuri (Amazon, eBay, jocuri pe calculator) şi hărţi ale apeductului (Yahoo!, Google). Fireşte, dacă ne-am întoarce în anii aceia şi am privi lucrurile în amănunt, am găsi o cantitate aproape infinită de utilizări ale internetului. Însă, dacă ne concentrăm asupra coloanei vertebrale şi înregistrăm numai formaţiunile geologice care au apărut atunci şi care

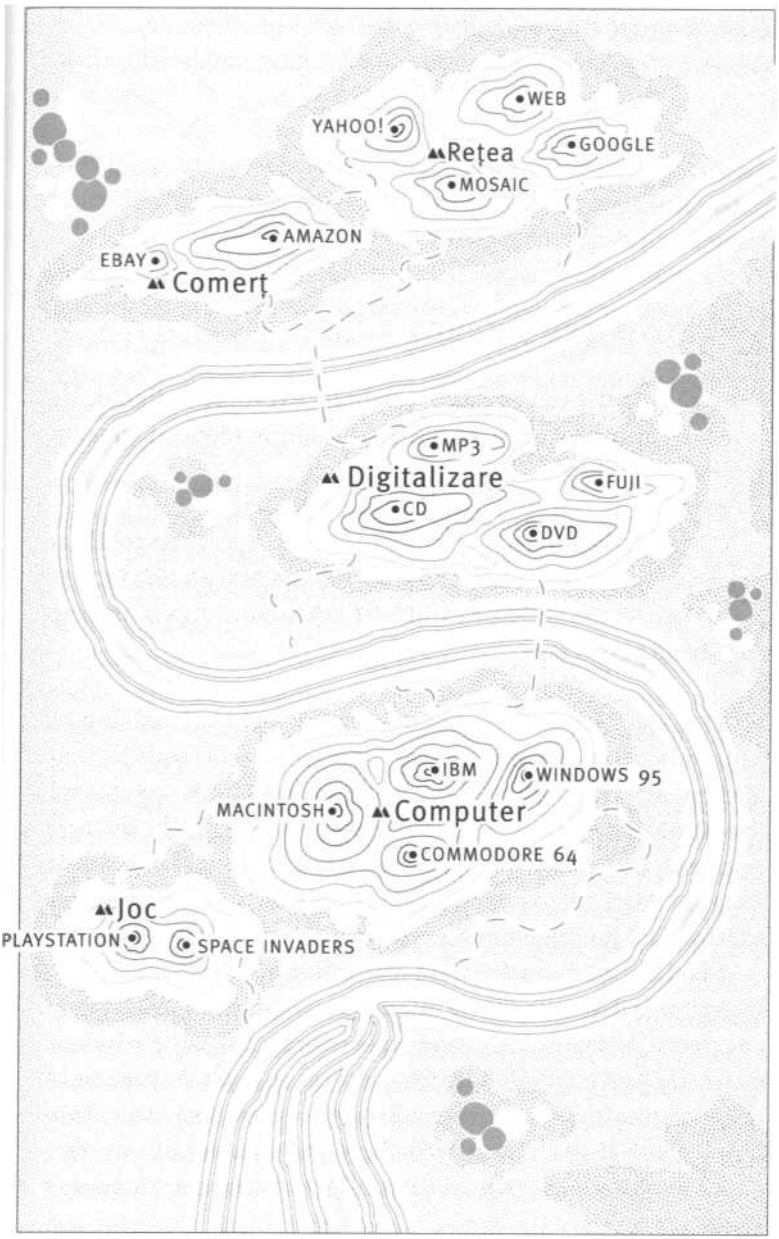
apoi aveau să devină munţi, vedem pur şi simplu hărţi, mărfuri şi documente.

Cam acelaşi lucru s-ar fi putut spune şi despre primii navigatori care au inaugurat marile rute de legătură între continente în secolul al XVI lea. Prin urmare, strategia e cât se poate de cunoscută. O deschidere clasică, aşa cum s-ar spune în jocul de şah. E clasică şi în ceea ce priveşte demersul său cel mai greu de sesizat şi, în cele din urmă, cel mai important. Neguţătorii navigatori din secolul al XVI-lea mai purtau ceva cu ei prin lume: pe *Dumnezeu.* Erau misionari. Răspândeau un anumit stil de viaţă. Acelaşi lucru se întâmplă şi în revoluţia digitală: începe să sedimenteze un anumit stil de viaţă, nişte forme mentale, nişte demersuri logice până atunci necunoscute. O altă idee despre ordine şi despre raportarea la realitate. Nu e chiar o religie, dar e pe-aproape: e o CIVILIZAŢIE.

O putem identifica dacă încercăm să privim îndeaproape şi să studiem primele demersuri – de-acum vestigii arheologice. În gesturile acelea ceva revine în mod constant, ca şi cum ar fi trăsături somatice comune, ca nişte ticuri care se repetă mereu la fel. Sunt indiciile unei mutaţii, urmele lăsate de nişte oameni cu o alcătuire ciudată, nemaiîntâlnită.

Dacă vreţi să aprofundaţi subiectul, zăboviţi asupra *Gloselor* care urmează; veţi afla lucruri fascinante. *Glosele* întrerup puţin ritmul reconstrucţiei coloanei vertebrale digitale, dar ne ajută să o înţelegem cu adevărat.

Pe de altă parte, dacă stau să mă gândesc bine, aţi putea şi să aruncaţi cartea în sobă. Sunt conştient de asta şi trec, nepăsător, la *Glose.* Îmi e nespus de drag titlul acesta puţin desuet.


WEB
YAHOO!
Rețea
GOOGLE
MOSAIC
AMAZON
EBAY
Comerț
MP3
Digitalizare
FUJI
CD
DVD
IBM
WINDOWS 95
MACINTOSH
Computer
COMMODORE 64
Joc
PLAYSTATION
SPACE INVADERS

Glose la epoca clasică

AMURGUL INTERMEDIERILOR

E util să reconstruim coloana vertebrală a revoluţiei digitale deoarece în munţii aceia putem merge să facem săpături. Precum geologii sau arheologii. Ce căutăm oare?

Fosile! Urme lăsate de oamenii aceia. Indicii.

Găsim aproape imediat primul indiciu, pe care şi un copil l-ar putea descoperi: TOATE ORGANISMELE ACELEA SĂREAU PESTE ETAPE ŞI CĂUTAU SĂ RECEPTEZE NEMIJLOCIT LUCRURILE. Aşa se mişcau ele: sărind peste etape.

RECEPTAREA NEMIJLOCITĂ. Uitaţi-vă la mărfuri, e cel mai simplu: vânzând cărţi online, Amazon sărea o etapă, lăsa în ofsaid librăria [de fapt, sărea mai multe etape, dar să ne limităm la cea mai evidentă]. EBay mergea şi mai departe: sărea toate etapele, înlătura orice magazin; pe hârtie cel puţin, îi nimicea chiar şi pe cei de la Amazon. Mărfurile aveau un traseu direct, de la vânzător la cumpărător, fără intermediari. Comercianţii sunt daţi deoparte.

La fel de linear era şi traseul mailurilor: ajungeau direct de la expeditor la destinatar. Ce se întâmplase cu poştaşul, cu timbrele, cu celebrul sistem poştal? Aparent se năruiau. Plicurile, hârtia de scrisori? Dispăreau! Până la urmă, era cât se poate de evident că şi Google anula etapele intermediare: nu mai exista o castă a înţelepţilor păstrători ai cunoaşterii. Cunoaşterea rezida într-un algoritm care se declanşa în mod invizibil şi te ducea exact la ceea ce căutai.

Era un fenomen nou. Arderea etapelor nu era prevăzută în nicio deschidere clasică, prin urmare merită analizată mai îndeaproape.

MAREELE. E interesant să vezi ce-ţi mai rămâne când dai la o parte orice fel de intermediere la care poţi renunţa. La prima vedere, îţi mai rămâne un fel de

ADMINISTRATOR AL TABLEI DE JOC, aproape legendar, ce le permite jucătorilor să utilizeze căsuţele pe care le au în faţă, supraveghează funcţionarea sistemului, dirijează traficul şi îşi ia cumva o parte din profit; eBay, de pildă. Sau Yahoo!. Este o entitate mai curând impersonală, sau cel puţin suprapersonală (e o constelaţie de indivizi mai degrabă decât un singur individ). Adesea, este chiar un algoritm, ca la Google, sau un protocol informatic, ca la mailuri. Abia dacă depăşeşte complexitatea unui sistem de reguli, a unui spaţiu organizat, a unei table de joc curate, a unui câmp deschis controlat vag de vreo entitate destul de îndepărtată. Impresia de libertate este remarcabilă, n-are sens să negăm asta.

Dar, dacă privim cu şi mai multă atenţie, vom observa că, în vidul aparent al acelui câmp deschis, se întrezăreşte conturul recognoscibil al unei forţei noi, atât de noi, încât, într-un prim moment, este greu să o discernem; parcă ar fi nişte curenţi, de-abia perceptibili. Nişte maree. Sunt generate de mişcările utilizatorilor care circulă prin spaţiul acela. De clienţii Amazon, bunăoară. Sau de cei care folosesc motorul de căutare Google. Se mişcă, navighează şi lasă urme. Administratorii spaţiilor acelora şi-au dat seama de la bun început că urmele acelea sunt importante, aşa că au fost foarte atenţi să nu le şteargă. Ba mai mult, au învăţat să le înregistreze şi să le organizeze astfel încât să devină lizibile. Au început să le folosească şi să le atribuie o valoare. Cazul cel mai răsunător este Google. Voiau să indexeze şi să ierarhizeze paginile web în care poţi găsi ceea ce cauţi. Obiectivul era cât se poate de logic, aproape evident. Era însă greu să aleagă paginile care să figureze în fruntea listei, cele care aveau să fie recomandate drept cele mai potrivite. Tradiţia logică ar fi sugerat să angajeze nişte experţi care, periodic, să indice site-urile cele mai bune. Dar Google lucra cu nişte volume de date atât de mari, încât nu se putea face una ca asta; în plus, depăşise deja acest tip de logică şi, din instinct, îşi propunea să sară peste etape şi intermedieri, căutând să ajungă la receptarea nemijlocită a lumii. Prin urmare,

renunţă la experţi. Şi-atunci ce-i de făcut? Ei bine, întreprind unul dintre demersurile acelea revoluţionare care reprezintă adevăratele elemente centrale ale mutaţiei studiate de noi: hotărăsc că alegerile utilizatorilor vor decide ce e mai bun şi ce e mai prost. Trasând parcursul în reţea al fiecărui utilizator, erau identificate fluxurile cele mai intense şi cele mai slabe; cu câteva mici corecţii, în funcţie de aceste fluxuri avea să se creioneze geografia cunoaşterii. CEL MAI BUN ERA SITE UL CEL MAI VIZITAT. Care este rezultatul? Astăzi, Google, care, în sine, nu e expert în nimic, este consultat ca şi cum ar fi un oracol pentru că este capabil să dea seama, la milimetru, de gândirea a milioane de oameni. Aici se încetăţeneşte un principiu care se va dovedi hotărâtor mai apoi: părerea a milioane de incompetenţi, corect interpretată, are mai multă greutate decât părerea unui expert.

Aşadar, putem spune că, deşi dispar librarii, poştaşii, comercianţii, experţii şi orice formă de sacerdot, dăinuie prezenţa atentă a unui sistem îndepărtat şi, uneori, curenţii generaţi de fluxurile colective de dimensiuni enorme. Se declanşează un fel de EFECT DE MAREE, prin care fiecare individ înoată liber într-un soi de mare ocrotită şi organizată, în care nu există sacerdoţi care să-l calce pe nervi, dar pe care este purtat de curenţii provocaţi de maree colective imense, fără ca el să-şi dea seama. E cam acelaşi fel de călătorie ca aceea făcută de o muscă agitată care zboară în compartimentul unui tren în mişcare. Am putea spune oare că zboară *liberă?* Nu ştiu ce să spun despre muscă, dar, dacă mă întorc la oamenii acelei noi civilizaţii şi la tendinţa lor de a sări peste intermedieri şi de a căuta o relaţie nemijlocită cu lumea, cred că se poate spune că zburau având un anumit grad de libertate, cel puţin egal cu acela de care dispuneau înainte de revoluţia digitală. Pe-atunci, în era analogicului, mareele constau în curente ideologice masive de la care nu te puteai sustrage (Biserica sau Partidul, de exemplu). În epoca clasică a revoluţiei digitale, mareele sunt alcătuite din mişcări ale maselor, înregistrate regulat de principalii

jucători ai revoluţiei. E greu de spus cum e mai bine. Dar va veni şi momentul să decidem şi va fi fascinant. Deocamdată, mă limitez să subliniez un efect de o amploare imensă generat de dorinţa de a percepe nemijlocit lumea: amurgul sacerdoţilor.

DISTRUGEREA ELITELOR. Sărind peste intermedieri, laşi în ofsaid casta mijlocitorilor şi distrugi toate elitele de odinioară. Poştaşul, librarul, profesorul universitar, toţi sunt sacerdoţi, fiecare în felul lui. Toţi sunt membri ai unei elite căreia i se recunoştea o anumită competenţă, o autoritate şi, în cele din urmă, o anumită putere. Dacă pun la punct un sistem care să-i scoată din joc, înlocuindu-i cu medii protejate în care creez un contact direct între oameni şi lucruri, îi las pe toţi să plutească pe nişte valuri generate de o inteligenţă de nepătruns a maselor, realizând astfel ceva epocal: o lume aparent lipsită de elite, o planetă cu tracţiune directă, unde intenţia colectivităţii şi inteligenţa sa devin acţiune fără să mai fie nevoite să fie validate de autorităţi intermediare. Consecinţa inevitabilă este faptul că foarte mulţi oameni încep să fie convinşi că se pot lipsi de mijlociri, de experţi şi de sacerdoţi. Mulţi ajung la concluzia că au fost duşi de nas veacuri întregi. Se uită de jur-împrejur şi, animaţi de un oarecare fior resentimentar uşor de înţeles, sunt mereu în căutare de mijlociri pe care să le distrugă, de etape peste care să sară, de caste sacerdotale pe care să le treacă pe tuşă. Dacă descoperi că poţi să te lipseşti liniştit de agenţia de turism, de ce să nu începi să crezi că poţi să renunţi şi la medicul de familie? într-un mediu mult supraevaluat, de pildă în politică, o idee foarte clară asupra fenomenului poate fi oferită de preferinţa alegătorilor pentru mişcările populiste, tinzând să scurtcircuiteze partidele tradiţionale şi, în fond, chiar şi raţiunea. Dar, aşa cum spuneam, este vorba doar de un exemplu, care nu e nicidecum cel mai important.

REZUMAT. Încă din epoca fondării sale, adică încă din era clasică, coloana vertebrală a revoluţiei digitale conţine organisme cu un instinct foarte accentuat de a instaura o

lume cu tracţiune directă, sărind peste toate etapele peste care pot sări şi reducând la minimum mijlocirile între oameni sau dintre om şi lucruri. Destul de liber în evoluţia sa, aproape lipsit de puncte de referinţă, individul sfârşeşte prin a-şi lua drept reper milioanele de urme lăsate de alţi indivizi, pentru că e în stare să le descifreze, să le organizeze şi să le traducă în date precise. Astfel se nasc mareele pe care pluteşte oricine, înotând liber. La sfârşitul acestui proces, omul duce o existenţă în care reuşeşte să se lipsească de sacerdoţi, de experţi şi de strămoşi. I se pare frumoasă şi îl PRILEJUIEŞTE O CONCEPŢIE IDENTITARĂ REVIGORATĂ.

DEMATERIALIZAREA

Să ne întoarcem un pic în urmă la *Space Invaders.* La succesiunea fotbal mecanic / *Filpper*/jocuri video. Era un derapaj progresiv către o realitate lipsită de asperităţi, către dizolvarea gesturilor, o alunecare treptată către ceva tot mai imaterial. Acum putem spune că aceeaşi senzaţie se regăseşte, cu o anumită cadenţă, în toate coastele epocii clasice.

Digitalizarea lichefia datele făcându-le imponderabile şi imateriale. Textele, sunetele şi imaginile deveneau ceva infinitezimal, uşor de apelat din neant mulţumită instrumentelor care deveneau şi ele tot mai mici, ca şi cum ar fi vrut să se retragă din realitate şi să ocupe un spaţiu fizic tot mai redus. Între timp, computerele dematerializau practic lumea, reducând totul la un ecran ce putea fi controlat prin apăsarea unor taste şi prin mişcarea unui mouse (care, mai apoi, dovedindu-se prea aproape de materialitate, a dispărut şi el). De altfel, a scrie şi a expedia o scrisoare deveniseră deja gesturi care puteau fi executate integral stând pe scaun şi apăsând pe nişte taste. A cumpăra cărţi de pe Amazon sau o bicicletă la mâna a doua de pe eBay era un proces care se revărsa în realitatea adevărată, materială, tangibilă de-abia la livrare. Mai întâi totul trecea prin lipsa de materialitate a unor procese care puteau fi pură fantezie şi prin reprezentări

ale obiectelor care de-abia dacă surprindeau o imagine inofensivă a acelor obiecte. Ca să nu mai vorbesc de Play Station, care împlinea visul vizionar al micilor marţieni transformând gestul de a conduce o maşină de curse, de a împuşca în cap o bătrânică sau de a bate o lovitură de la unsprezece metri într-o experienţă destul de apropiată de realitate, şi totuşi deloc reală. Fireşte, în cele din urmă Web-ul însuşi, aşa cum fusese şi internetul înaintea lui, era o entitate pe care o percepem drept IMATERIALĂ în esenţă; desigur, e „reală”, dar nu aidoma infrastructurii de căi ferate şi nici măcar aidoma rutelor maritime. Are o masă? Ocupă un spaţiu? Este un loc? Se poate defecta? Are margini^ Iată întrebări la care, îndeobşte, nu ştim să răspundem. Pe de altă parte, din ce erau alcătuiţi micii marţieni? Ştia vreunul dintre noi? Nu!

Dematerializarea.

Încerc să traduc noţiunea. [Când spun asta nu înseamnă că traduc într-o limbă mai simplă, ca să înţelegeţi şi dumneavoastră, nişte bieţi neghiobi; încerc să-mi traduc mie însumi, încerc să transform un fascicul de date într-un contur utilizabil, în rotunjimea unui semnificat complet.] Cum spuneam, încerc să traduc, începând cu era clasică a revoluţiei digitale, zone tot mai extinse din lumea reală devin accesibile prin intermediul unei experienţe imateriale. Printr-o experienţă în care elementele materiale sunt reduse la minimum, să zicem. Ca şi cum instinctul acelor prime organisme ar fi fost mereu să limiteze contactul cu realitatea fizică pentru a o face mai fluidă, mai curată şi mai plăcută în raport cu lumea, lucrurile şi oamenii. Ca şi cum şi-ar fi propus să strângă întreaga recoltă de grâu a realităţii şi să o stocheze în silozuri care să-i reducă masa, s-o facă mai uşor de consumat şi să îi păstreze valoarea nutritivă, în ciuda iernii sau a vreunei nenorociri. Ca şi cum ar fi încercat de fiecare dată să izoleze esenţa experienţei şi să o transpună într-un limbaj artificial care să o pună la adăpost de variabilele realităţii materiale. Ca şi cum ar fi simţit nevoia stringentă să-şi topească întreaga avuţie în aur foarte uşor, care să

poată fi ascuns şi transportat fără dificultate, atât de moale, încât să se adapteze la orice ascunziş, şi totodată atât de dur, încât să facă faţă oricărei explozii. Şi-atunci se naşte întrebarea: de ce le era teamă? De cine *fugeau?* Se pregăteau pentru o civilizaţie de tip *nomad?* Şi dacă da, atunci care era motivul?

OMENIREA AUGMENTATĂ

Dacă a existat o tendinţă de a dematerializa experienţa şi de a desface lumea în forme mai uşoare, călătoare, atunci Web-ul reprezintă punctul culminant al acelei tendinţe, momentul cel mai clar şi mai plin de viziune. Chiar merită să-l analizăm mai îndeaproape ca să-l desluşim mai bine.

Un punct de plecare foarte potrivit este prima pagină Web din istorie, cea în care profesorul Berners-Lee explica tocmai ce este Web-ul. Este o piesă arheologică minunată. O găsiţi aici: info. Cern.ch/hypertext/WWW/Theproject.html.

Definiţia Web-ului (nu pentru noi, ci pentru o lume care habar nu avea ce înseamnă) are DOUĂZECI ŞI UNU DE CUVINTE. Prima pagină nu ajunge nici măcar la două sute de cuvinte (imponderabil şi scurt, ca trecerea de la fotbalul mecanic la cele două taste ale jocului *Space Invaders).* În schimb, încă de la cel de-al şaselea cuvânt *(hypermedia),* culoarea caracterelor se schimbă şi cuvintele sunt scrise cu albastru, subliniate. Dacă apeşi pe ele, ajungi la o altă pagină, şi aceasta foarte concisă. Primul rând conţine definiţia în zece cuvinte a ceea ce înseamnă un hipertext: *hipertextul este un text care nu este constrâns să fie linear.* Grozav! Un text eliberat de constrângerile linearităţii! Un text sub formă de pânză de păianjen, de copac, de frunză, spuneţi-i cum poftiţi. Un text care nu se prelinge de la stânga la dreapta, de sus în jos, ci explodează în spaţiu. În timp ce înţelegi sensul definiţiei, deja ai pătruns în hipertext, te mişti la fel ca acesta: începi să apeşi pe cuvintele acelea albastre, iar asta îţi imprimă o traiectorie oblică, moale, rapidă, care aproape că te face

să te roteşti la 360 de grade, într-o mişcare până atunci necunoscută. Astfel hoinărind şi încercând o imponderabilitate pe care n-ai mai simţit-o niciodată, te intersectezi cu propoziţii care atribuie nume senzaţiilor pe care le experimentezi. Una dintre acestea, foarte frumoasă, e următoarea: *Nu există un clasament în Web. Îl poţi privi din mai multe perspective.* Omul acela îi spunea unei civilizaţii care veacuri de-a rândul fusese obişnuită să caute osatura lumii aranjând-o în şir, de sus în jos, sau să trateze problemele clasificându-le în ordinea însemnătăţii, că Web-ul e o lume fără început şi fără sfârşit, fără succesiune temporală şi fără ierarhii construite pe verticală. Puteai intra pe oriunde, iar intrarea aceea avea să fie întotdeauna singura cale de acces principală şi, totodată, n-avea să fie niciodată calea principală. Vedeţi imaginea reflectată a unei revoluţii mentale grandioase? Nu era vorba doar de o chestiune tehnică, de distribuire a materialului, ci era o chestiune de structură mentală, de circuit al gândurilor, de uz al raţiunii. Mai era acolo o frază, care mi se pare mie hotărâtoare în sobrietatea-i sclipitoare: *Hipertextele şi hipermedia sunt concepte, nu produse.* Profesorul Berners-Lee ştia ce are în ogradă, ştia el că trebuie să ne spună lucrurile pe şleau, cât mai explicit: *avem de-a face cu un mod de gândire, nu cu un instrument pe care să-l cumperi şi apoi să-l foloseşti gândind în continuare la fel ca mai înainte.* Este un mod de a raţiona, şi tu alegi dacă vrei să devină modul în care raţionezi *tu.*

Celor care alegeau modul acela Web-ul le oferea senzaţia care acum este considerată fundamentală şi care marchează, probabil, diferenţa cea mai evidentă între internet şi Web. Oricât ar putea părea de fantezist, internetul se folosea de un tip de demers experimental mai curând tradiţional: eu mă aflu aici, încarc o anumită informaţie sau marfă într-un mijloc de transport, iar aceea ajunge într-o clipită la un alt om de pe partea cealaltă a globului. E frumos, dar, până la urmă, şi telegraful, în pofida tuturor limitelor sale, îţi oferea cam acelaşi fel de

experienţă la nivel mental. Lucrurile se schimbă radical când începi să navighezi pe Web. Orice s-ar întâmpla cu adevărat în pântecele tehnologic al

Web-ului, impresia pe care o ai navigând este că TL te mişti, nu lucrurile; tu eşti cel care poate ajunge într-o clipită pe partea cealaltă a globului, poate privi împrejur, poate fura ceea ce pofteşte, poate ţâşni în orice direcţie, poate lua ceea ce doreşte şi se poate întoarce acasă la cină. Şi, într-adevăr, spunem că *expediem* un mail prin internet (eu rămân aici, iar mailul călătoreşte), în vreme ce spunem că *navigam* în Web (eu sunt cel care se mişcă, nu lumea). Această diferenţă este foarte semnificativă în ceea ce priveşte modelele mentale şi percepţia asupra sinelui. După cum am aflat, întreaga revoluţie digitală avea fixaţia de a desface lumea în fragmente imponderabile, rapide, călătoare, însă înţelegem imediat că Web-ul a ridicat cu mult miza: nu se limita să dematerializeze lucrurile, ci dematerializa oamenii! Din punct de vedere tehnic, nu făcea altceva decât să transmită pachete de date digitale, dar, la nivelul senzaţiilor şi impresiilor, ne făcea *pe noi* să fim imponderabili, rapizi şi călători, întocmai ca datele acelea. De îndată ce stingeai computerul, te întorceai la stadiul de pachiderm de mai înainte, dar, cât erai pe Web, erai un animal care avea alura produselor noastre digitale şi vânai în acelaşi fel ca acestea.

Lucrul acesta are o consecinţă care poate părea sinistră, dar eu v-aş propune ca, deocamdată, să o privim cu calmul necesar. Tot călătorind din hipertext în hipertext, omul ajungea să se creadă HIPEROM. N-aş vrea să interpretaţi această constatare în termeni uşor nazişti sau în lumina benzilor desenate Marvel; nu. Nu te simţeai dumnezeu pe pământ sau vreun supererou cu superputeri. Te simţeai hiperom, LX OM CARE XL ERA XEVOIT SĂ FIE LIXEAR, să fie limitat de un context mental, să se supună structurii gândirii şi raţionamentelor dictate de lume şi să aleagă mereu intrarea principală.

Era un om nou, aş spune. Ei bine, în acest moment, exact în acest moment, revoluţia digitală începe să lase să

se întrevadă că este produsul unei revoluţii mentale. Pentru prima oară, vedem cum se conturează clar ipoteza că LX OM CL O ALCĂTLIRE DIFERITĂ se află la baza alegerii digitale şi că, pesemne, şi rezultatul acestei revoluţii va fi tot DX OM CL O ALCĂTLIRE DIFERITĂ.

Este o schimbare de o importanţă colosală.

Pentru moment, să ne străduim să privim această schimbare ca pe ceva inocent, căci aşa era. Era perspectiva unui fel de OMENIRE AUGMENTATĂ. Să uităm preţ de o clipă de Twitter, Facebook, Whatsapp. Ba chiar şi de inteligenţa artificială; vom ajunge şi la acestea, dar să uităm de ele deocamdată, căci pe atunci nu existau. Pe atunci se manifesta sentimentul de a fi oameni augmentaţi, care nu mai sunt nevoiţi să se mişte rigid, mecanic, lent. N aveţi cum să nu intuiţi dematerializarea neaşteptată a lumii şi anularea oricărei asperităţi. Ceva asemănător cu plăcerea stârnită de *Space Invaders,* numai că nu mai era vorba de un joc. Acolo era vorba de viaţă.

Oare de ce moarte fugeau când s-au hotărât să o trăiască în felul acela nemaiîntâlnit

O LUME PARALELĂ

Web-ul nu se limita la a face aluzie la un fel de OM NOU, ci ajungea chiar să-i deschidă în faţa ochilor habitatul său natural. Şi am ajuns chiar la miezul problemei.

În cuvinte foarte simple, pe care până şi un copil le-ar înţelege, ce anume făcea Web-ul? CREA O COPIE DIGITALĂ A LUMII. Nu o crea în vreun laborator de elită, ci o obţinea însumând o infinitate de demersuri mărunte ale tuturor utilizatorilor săi. Era un fel de LUME PARALELĂ care izvora din meşteşugul mărunt al fiecăruia. Deşi putea părea uşor artificială, era pe de altă parte INFINIT MAI ACCESIBILĂ. La intrare nu ţi se impuneau cine ştie ce condiţii: era suficient să-ţi poţi cumpăra un computer, iar de acolo nu păreau să mai existe obstacole, nici economice, nici culturale. Te puteai mişca liber şi gratis prin lumea paralelă. Formidabil!

În plus, copia aceea a lumii amenajată de Web îţi oferea

un tip de realitate care părea mult mai elegantă decât cea pe care o trăiai zi de zi. Puteai naviga în orice direcţie, te puteai mişca fără multe constrângeri, puteai organiza materialul obţinut de pe urma experienţei în funcţie de nenumărate criterii şi puteai face asta într-un timp incredibil de scurt. Prin comparaţie, realitatea propriu-zisă, lumea iniţială, era un loc lent, maşinal, plin de asperităţi şi guvernat de o ordine obtuză. Ca fotbalul mecanic în comparaţie cu jocurile pe calculator.

Oricât ar putea părea de riscant, cred că trebuie să ne hazardăm în a recunoaşte că, prin modelul mental pe care-l propunea, lumea paralelă a Web-ului promitea ceva mai pe măsura capacităţilor noastre, ceva mai FIRESC, îndrăznesc să spun. Dacă stăm să ne uităm bine, sistemul link-urilor copia funcţionarea genială a ceva ce cunoaştem foarte bine, anume A MINŢII NOASTRE. Adesea, aceasta este nevoită să se mişte linear, dar, probabil, nu s-a născut pentru a funcţiona astfel. Dacă o lăsăm să zburde, se mişcă accesând continuu link-uri, ţinând o mulţime de ferestre deschise simultan, fără să ajungă vreodată la un rezultat, pentru că are tendinţa de a porni mereu către altceva, păstrând în vreun hard disk amintirea şi parcursul întregii călătorii. Dacă ne gândim numai la efortul pe care îl depune un copil când îşi face tema, când efectuează o operaţie matematică sau când citeşte o pagină dintr-o carte, înţelegem negreşit că, dacă n-ar fi obligată să fie lineară, mintea aceea s-ar mişca într-un fel foarte asemănător cu acela sugerat de Web. În trecut, acest tip de raţionament a fost catalogat fără drept de apel ca o tehnică mentală cu ajutorul căreia nu se pot rezolva problemele şi nu se poate iniţia experienţa; dar iată că a apărut Web-ul, care spune că, dimpotrivă, tocmai procedând astfel, printr-o mişcare nonlineară, urma să rezolvăm o sumedenie de probleme şi urma să experimentăm lumea într-un fel unic şi totodată semnificativ. Şi nu se limita la a spune asta; era suficient să accepţi să navighezi puţin, şi ţi-o şi demonstra. Aşa ceva nu putea trece neobservat; ţi se spunea că anarhicul,

indisciplinatul, scandalagiul nativ care sălăşluia în tine ca explorator făcea tot atâtea parale precum ofiţeraşul de marină pe care, în fiecare dimineaţă, şcoala îl scotea la iveală din tine. Cu condiţia – şi acesta este punctul-cheie – să accepţi că există şi alte oceane în care realitatea a fost duplicată şi convertită într-un altfel de format, mai armonizat cu mintea ta. Pe acolo trebuia să navighezi, prin apele unei lumi paralele.

Prin aceste trăsături utopice – faptul că le oferea oamenilor un teren de joc mai potrivit capacităţilor instinctive şi mai accesibil pentru oricine dorea să participe la joc – Web-ul ducea la îndeplinire nişte tentative care existau de multă vreme. Le putem recunoaşte în procese care nu aveau nimic de-a face cu digitalul, dar care încercau să obţină acelaşi rezultat ca şi Web-ul, adaptând gesturile obişnuite din lumea reală, nu dintr-o copie a acesteia. Amintesc aici patru astfel de încercări, numai aşa, ca să înţelegeţi despre ce e vorba. Le datorăm un fel de grozăvie de Web *avant la lettre,* predigital. Iată-le (datele se referă la apariţia în Europa, în Statele Unite au o altă istorie):

— Supermarketurile din anii ’50,

— Televiziunea începând cu anii ’60,

— Fotbalul total al olandezilor din anii ’70, – zborurile *low cost* din anii ’80.

Nu e greu de înţeles că Web-ul a învăţat ceva de la fiecare dintre aceste patru încercări. În modelele acestea se afla un amestec de accesibilitate, libertate şi rapiditate care se descotorosise de decenii de sisteme blocate, lente, selective. În ele se dizolva o anumită rigiditate a lumii, întregi zone ale experienţei (mersul la cumpărături, felul cum îţi petreci timpul liber, accesul la informaţie, meciul de fotbal, călătoriile) păreau dintr-odată eliberate din strânsori inutile şi dăunătoare. Şi în aceste situaţii se aveau în vedere anumite pierderi în privinţa calităţii şi chiar a realităţii: în avioanele companiei Ryanair locurile nici măcar nu erau numerotate, la supermarket vânzătorul nu te mai întreba cum învaţă copilul tău, selecţionata

Olandei n-a câştigat, practic, nimic, iar în comparaţie cu teatrul, cu Opera sau chiar cu cinematografia, televiziunea era o experienţă cu iz de improvizaţie. Cu toate acestea, chemarea era irezistibilă, având de-a face cu o deschidere a orizonturilor, cu nimicirea atâtor reguli, cu devastarea blocajelor mentale stupide şi cu revendicarea unei noi egalităţi. Fără să fie conştient de asta, Web-ul a moştenit impulsul acela idealist şi l-a făcut să triumfe folosind o strategie pe cât de genială, pe atât de riscantă: în loc să încerce să modifice direct lumea, a reuşit s-o atace din spate, s-o surprindă, şi, printr-un gest cu consecinţe nemaiîntâlnite, i-a invitat pe toţi să o doneze, să o reprezinte prin nenumărate pagini digitale, creând astfel o replică în care puteai să zbori plătind doar două lire, ca în avioanele companiei Ryanair, să joci în orice zonă a terenului precum Cruijff, să aduci lumea întreagă în sufragerie cum izbutea să facă televiziunea şi să hoinăreşti printre mărfurile lumii împingând un cărucior de supermarket pe tot globul. Evident, era o mişcare irezistibilă. Şah mat.

S-ar putea spune că, aplicând logica isteaţă a formatului MP3 la materia incandescentă a experienţei, Web-ul le-a oferit oamenilor o versiune *comprimată* a lumii. Rescriind creaţia într-o limbă mai uşor de citit de către cei vii, restituia ceea ce exista într-un format capabil să sfarme zidurile care făceau din cunoaşterea lumii un produs de lux. Procedând astfel, a modificat ireversibil formatul lumii. Şi acum chiar vă rog să închideţi telefonul, să vă daţi jos de pe scuter, să nu vă mai gândiţi la iubite sau iubiţi preţ de o clipă şi să-mi acordaţi un minut de concentrare. Carevasăzică:

procedând astfel, a modificat ireversibil formatul lumii.

Trebuie să înţelegem bine despre ce e vorba.

Ce sunt milioanele de pagini Web care, la ora actuală, sălăş luiesc într-un non-loc virtual, însă alături de lumea reală? Sunt o a doua inimă, care pompează realitate alături de cea dintâi. Adevăratul demers genial pe care l-a înfăptuit Web-ul este următorul:

a echipat lumea cu o a doua forţă motrice, imaginându-şi că fluxul realităţii ar putea curge printr-un sistem sangvin în care două inimi pompează în armonie, una alături de cealaltă, corectându-se una pe cealaltă şi înlocuindu-se ritmic una pe cealaltă.

Vreau să fiu bine înţeles: nu spun că habitatul hiperomului digital este lumea paralelă a Web-ului. Situaţia este mult mai complexă. Habitatul său este un sistem al realităţii cu o forţă motrice dublă, în care deosebirea dintre lumea reală şi lumea virtuală este declasată ca fiind secundară de vreme ce ambele se contopesc într-o mişcare unică prin care se generează realitatea în toată complexitatea ei. Acela este adevăratul teren pe care joacă omul nou, habitatul pe care şi l-a croit pe măsura lui, civilizaţia pe care şi-a construit-o în jurul său. Este un sistem în care lumea propriu-zisă şi lumea paralelă se rotesc una în cealaltă producând experienţa, într-un tip de creaţie nemărginită şi necontenită.

Este scenariul pe care îl trăim noi la ora actuală. Inaugurat la începutul anilor ’90, a ajuns până la noi prin nenumărate îmbunătăţiri mărunte pe care le vom descoperi pe rând. Facem jocul acesta în fiecare dimineaţă, iar necunoaşterea regulilor sale poate duce la înfrângeri groteşti.

WEBING

Să amenajezi o lume paralelă digitală şi să o faci să se rotească odată cu lumea iniţială, până când se va crea un sistem al realităţii fondat pe o forţă motrice dublă. Odată ce am învăţat trucul acesta de la Web, l-am reprodus în diferite forme, dintre care multe nu prea au de-a face cu Web-ul. De exemplu, nu folosim Web-ul ca să jucăm FIFA 2018, nici ca să trimitem un mesaj pe Whatsapp şi cu atât mai puţin ca să citim o carte pe Kindle; nu folosim Web-ul când căutăm pe Tinder pe cineva cu care să ieşim în oraş [eufemistic vorbind] şi nici când deschidem aplicaţia Spotify de pe smartphone-ul nostru. Şi totuşi, toate gesturile acestea nu sunt decât variante ale gestului

revoluţionar inventat de Web: să ricoşezi între lumea reală şi lumea paralelă digitală, brodând o intrigă pe care o numim, pe bună dreptate, REALITATE. În acest sens, echivocul ciudat care ne face să definim totul drept Web şi să trecem chiar şi peste diferenţa dintre Web şi internet vădeşte o percepţie infantilă care, în fond, îşi nimereşte ţinta: simţim că, într-un fel, tot ceea ce facem este WEBING, tot WEEING este şi generarea realităţii prin funcţionarea simultană a celor două inimi ale lumii şi continuă să fie WEBING şi tranziţia noastră de la lumea paralelă la aplicaţiile de pe telefon, cu ajutorul cărora gestionăm mai bine viaţa concretă. Facem webing tot timpul, iar acesta este felul în care trăim, în care dăm sens şi în care dezghiocăm experienţa. În această privinţă, chiar suntem o omenire aparte, şi eram aparte încă de la începuturile revoluţiei, când, în lumina zorilor epocii clasice, am pus temelia acelei mişcări.

Dacă vrem să rezumăm stilul nostru de viaţă într-o definiţie simplă şi ultimă, pe care s-o putem purta în buzunar ca să facem apel la ea în momentele dificile, e foarte util să ne întoarcem în timp la un indiciu pe care l-am întrezărit în *Space Invaders,* joculeţul acela nevinovat. Vă amintiţi de postura aceea? *Om-tastatură-ecran.* Nu era nimic altceva decât un fel de a se plasa *fizic* în spaţiu, dar avea un sâmbure revoluţionar. Acum ştim că era chintesenţa unui demers destul de complex: legătura dintre lumea reală şi lumea paralelă digitală, care, prin intermediul posturii om-tastatură-ecran, instaura un nou sistem al realităţii cu două forţe motrice. Părea o postură simpatică, însă, în fapt, era un tip de existenţă genial. Era existenţa noastră. Noi suntem omul acela. Iar om-tastatură-ecran este logo-ul civilizaţiei noastre. Este o postură redusă la esenţial, aidoma unei icoane care, veacuri de-a rândul, a fost chintesenţa unui alt tip de civilizaţie: om-spadă-cal. Era o civilizaţie războinică, iar postura aceea rezuma tot ce avea ea de spus despre viaţă; terenul său de joc era lumea fizică, iar calul şi spada erau instrumentele cu care modifica lumea. Noi aparţinem

civilizaţiei *Omtastaturăecran.* Terenul nostru de joc este mai complex pentru că presupune două inimi, două generatoare de realitate: lumea reală şi lumea paralelă. Logo-ul ne surprinde exact în momentul în care, în timp ce stăm aşezaţi în cea dintâi, călătorim către cea de-a doua. Facem webing.

Este un logo foarte precis. N-aţi vrea să-l brodaţi pe dosul tuturor temerilor dumneavoastră?

MAŞINI

E cât se poate de limpede că logo-ul *Omtastaturăecran* surprinde, printre altele, o realitate pe care nu întotdeauna vrem s-o recunoaştem: nu s-ar fi întâmplat nimic dacă oamenii n-ar fi fost de acord să-şi filtreze o parte din experienţă folosindu-se de maşini.

Xu era ceva cu totul noul pentru ei; şi telescopul lui Galilei era o maşinărie, iar folosirea acestuia pentru a cunoaşte mai bine lumea li se păruse tuturor o idee excelentă [tuturor, cu excepţia câtorva episcopi şi papi, desigur]. Mai aproape de zilele noastre, lumea a acceptat cu plăcere să comunice prin intermediul unei maşini, telefonul, care elimina chiar mai bine de jumătate din experienţa posibilă, adică statul faţă în faţă în timp ce comunicăm; şi totuşi, singura doleanţă era că existau atingeri pe linie. În fine, deja oamenii se obişnuiseră întru câtva cu maşinile. Însă computerele şi lumea paralelă reprezentau un caz special: prin intermediul unei maşini, puteai genera şi locui o extindere a realităţii, o multiplicare a lumii. Nu prea se compara cu a-ţi încălzi laptele în cuptorul cu microunde. De fapt, maşina nu te ajuta doar să gestionezi realitatea, ci, dacă voiai, genera la cerere o altă realitate, care o completa pe cea dintâi. Lucrurile deveneau destul de serioase şi, dându-şi acordul ca toate acestea să se întâmple, probabil că oamenii au apucat-o pe o cale fără întoarcere, care astăzi îi sperie: au început să folosească maşinile pentru a corecta şi a continua creaţia. E o decizie care înfricoşează, iar faptul că a fost luată cu o neobrăzată indiferenţă, trăgând în micii

marţieni şi cumpărând cravate online, a rămas în conştiinţa celor mai mulţi ca un păcat originar îndepărtat, de care vom da socoteală mai devreme sau mai târziu. Este un reflex iraţional, dar poate explica multe ezitări şi temeri, prosteşti de fapt, pe care le purtăm cu noi (vom fi raşi de pe faţa pământului de roboţi!).

Continuându-mi analiza, sunt uimit că tocmai oamenii aceia care căutau pretutindeni receptarea nemijlocită a lumii şi scurtcircuitau sistematic orice intermediere au fost părinţii unei idei complet opuse: să-şi extindă experienţa prin intermediul unei maşini. Bizar, nu-i aşa? Este un mic blocaj logic nu tocmai uşor de înţeles. Îmi amintesc de o frază pe care-am scris-o cu câteva pagini în urmă (da, mă refer mai curând la creaţia proprie; ei, şi?): Playstation „împlinea visul vizionar al micilor marţieni transformând gestul de a conduce o maşină de curse […] într-o experienţă destul de apropiată de realitate, şi totuşi deloc reală”. *O experienţă destul de apropiată de realitate, şi totuşi deloc reală-,* iată un alt blocaj logic! Să fie oare înrudit cu acela de dinainte^ Oare ambele enunţă ceva ce eu unul nu reuşesc încă să desluşesc prea bine?

Pesemne că da. Şi, dacă încerc să înţeleg mai bine, iată cum mi se dezvăluie dintr-odată greşeala pe care o fac: gândesc în continuare cu o minte învechită, de dinainte de revoluţia digitală. De altminteri, m-am născut la jumătatea secolului XX, ce naiba să fac? Ar trebui să plec de-acolo, asta ar trebui să fac, la naiba! Ar trebui să gândesc aşa cum gândea mintea colectivă ce a dat naştere acestor munţi pe care îi studiez eu acum.

Carevasăzică par blocaje logice, dar trebuie să pricep că reprezintă altceva. A spune că un computer este un *intermediar poate* fi ceva raţional pentru un om din secolul XX, însă pentru unul din secolul XXI, care priveşte maşinile ca pe o extensie a sinelui, nu ca pe ceva care îi intermediază relaţia cu lucrurile, este o inepţie. Pentru el, un smartphone nu diferă cu nimic de o pereche de încălţări, de stilul de viaţă sau chiar de preferinţele sale muzicale; toate sunt extensii ale eului său. Instinctul de a

sări peste intermedieri nu intră în conflict cu încrederea oarbă pe care o are în maşini din simplul motiv că, pentru el, maşinile acelea NU REPREZINTĂ INTERMEDIARI, ci articulaţii ale stilului său de viaţă. Tot astfel, să zăbovească asupra deosebirilor dintre real şi ireal în experienţa pe care i-o oferă Playstation reprezintă pentru el un lux discutabil: într-un sistem în care lumea reală şi lumea paralelă digitală se rotesc una în interiorul celeilalte, generând un sistem unic al realităţii, trasarea liniei de demarcaţie între real şi ireal în jocul FIFA 2018 i se va părea cel puţin la fel de ciudată ca separarea legumelor din ciorbă sau ca întrebarea dacă îngerii sunt bărbaţi, femei sau hermafroditi. Sunt îngeri, şi basta. Şi asta e o ciorbă, pentru numele lui Dumnezeu! Astfel, întorcându-mă la fraza aceea care mi se părea atât de grozavă – Playstation „împlinea visul vizionar al micilor marţieni transformând gestu de a conduce o maşină de curse […] într-o experienţă destul de apropiată de realitate, şi totuşi deloc reală” –, pricep că acum nu mai mult de treizeci de ani mi-ar fi adus un ropot de aplauze, însă astăzi, obiectiv vorbind, spune cu multă eleganţă o ditamai gogomănie.

E enervant, trebuie să recunosc.

Cred că mă duc să desfac o bere.

MIŞCARE

Încă un aspect, ultimul, dar teribil de important!

Până la urmă, dacă analizăm la microscop toate demersurile care alcătuiesc era clasică a revoluţiei digitale, găsim pretutindeni o anumită substanţă chimică. Se află chiar pretutindeni, este dominantă în comparaţie cu toate celelalte şi, într-un anumit sens, *precedentă* tuturor celorlalte: OBSESIA PENTRU MIŞCARE. Oamenii aceia dematerializau tot ce se putea, se străduiau să facă imponderabilă şi transmisibilă orice parte a creaţiei, îşi petreceau timpul construind imense sisteme de legătură şi nu s-au potolit până ce n-au inventat un sistem sangvin prin care toate cele să circule în orice direcţie. Oamenii

aceia resimţeau linearitatea ca pe o constrângere, distrugeau toate intermedierile care le-ar fi putut încetini mişcarea şi preferau întotdeauna rapiditatea în detrimentul calităţii. Oamenii aceia au ajuns să construiască o lume paralelă ca să anuleze posibilitatea ca lumea în care trăiau să rămână împietrită la stadiul la care se afla şi să nu poată fi pusă în discuţie.

Of, Doamne, oare ce era cu ei?

Erau nişte fugari, acesta este răspunsul! Evadau dintr-un secol care se dovedise dintre cele mai îngrozitoare din istoria omenirii şi care nu cruţase pe nimeni. Lăsau în urma lor un şir impresionant de dezastre, iar o anumită substanţă chimică se găsea pretutindeni, chiar pretutindeni şi era dominantă în comparaţie cu celelalte:

era OBSESIA PENTRU FRONTIERE, IDOLATRIZAREA ORICĂREI LINII DE DEMARCAŢIE, INSTINCTUL DE A ÎMPĂRŢI LUMEA ÎN ZONE PROTEJATE CARE SĂ NU comunice ÎNTRE ELE. Fie că era vorba de frontierele între diferite state naţionale, între ideologii, între o cultură dezvoltată şi una mai puţin dezvoltată, ba chiar între o rasă superioară şi una inferioară, a trasa o linie şi a o face inexpugnabilă a reprezentat pentru cel puţin patru generaţii o obsesie pentru care merita să mori şi să ucizi. Faptul că liniile acelea erau artificiale, născocite, aleatorii sau idioate nu a stăvilit nicidecum masacrul. Nu putem înţelege prea multe din revoluţia digitală dacă nu ne amintim că bunicii celor care au iniţiat-o luptaseră într-un război în care milioane de oameni muriseră ca să apere o graniţă sau ca să încerce să o mute cu câţiva kilometri, ba uneori chiar cu câteva sute de metri mai încolo. După câţiva ani, izolarea orbească a elitelor, închistarea culturală a popoarelor şi încetineala de plumb a circulaţiei informaţiilor îi făcuseră pe părinţii lor să trăiască într-o lume în care Auschwitz putea exista fără să se ştie şi să se lanseze bomba atomică fără ca decizia asupra oportunităţii unei asemenea măsuri să se extindă dincolo de un grup foarte restrâns de persoane. Crescând, ei înşişi s-au dus la şcoală, în fiecare dimineaţă, într-o lume împărţită în două

de o cortină de fier şi paralizată de teama unei apocalipse nucleare, gestionate de altfel din camere inaccesibile de o elită blindată în propria-i izolare de castă. Toate acestea nu se petreceau într-o lume încă supusă barbariei unei civilizaţii primitive, ci, *dimpotrivă,* într-un colţ de lume, Occidentul, în care o civilizaţie aparent sublimă transmisese veacuri de-a rândul arta cultivării unor idealuri şi valori înălţătoare. Din nefericire, dezastrul nu părea rezultatul neprevăzut al prăbuşirii civilizaţiei aceleia, cât mai degrabă consecinţa coerentă şi inevitabilă a principiilor sale, a raţiunii sale şi a stilului de viaţă adoptat. Toţi cei care au trăit în secolul XX ştiu că n-a fost vorba de un accident, ci de deducţia logică a unui anumit sistem de gândire. Putea să iasă mai bine, însă, lăsând civilizaţia aceea să-şi aplice complet principiile, se ajungea oricum la un masacru ca acela din secolul XX. Ce anume putea să te mai salveze?

Să pui din nou totul în mişcare.

Cât mai curând cu putinţă.

Să boicotezi frontierele, să dărâmi toate zidurile, să creezi un spaţiu deschis în care orice să poată circula. Să demonizezi nemişcarea. Să faci din mişcare valoarea fundamentală, necesară, totemică şi indiscutabilă.

A fost o idee mai curând genială. Secolul XX ne arătase că sistemele fixe, lăsate să zacă prea mult în nemişcarea lor, tind să degenereze în monoliţi famelici şi dăunători. O opinie devine convingere fanatică, naţionalismul se transformă în agresivitate oarbă, elitele se închistează în caste, adevărul devine un crez mistic, falsitatea este ridicată la rang de mit, ignoranţa se preschimbă în barbarie, iar cultura în cinism. Nu ne mai rămânea decât să împiedicăm toate aceste zone ale lumii să rămână imobile prea mult timp, la adăpostul propriei lor structuri. Trebuia ca oamenii, ideile şi lucrurile să fie scoşi la lumină şi să fie integraţi într-un sistem dinamic, în care contactul cu lumea fizică să fie redus la minimum şi în care uşurinţa de deplasare să fie ridicată la rangul de valoare supremă, scop primar şi fundament unic.

Noi suntem rezultatul acelei decizii.

Multe dintre trăsăturile civilizaţiei noastre se explică numai atunci când izolăm MIŞCAREA şi o recunoaştem drept obiectiv primordial, iniţial singurul, al acestei civilizaţii. Reprezenta antidotul la un venin din cauza căruia oamenii muriseră în chinuri vreme de cel puţin un secol. N-am prea avut vreme să reflectăm asupra efectelor secundare sau asupra eventualelor contraindicaţi!. Ne grăbeam, nu puteam şovăi. Aveam de salvat o lume.

Dacă analizăm puţin cronologia, putem chiar să intuim evoluţia lucrurilor. Ne-am pregătit îndelung şi apoi am profitat de prima oportunitate pe care ne-a oferit-o istoria: 1989, căderea Zidului Berlinului. În acele cinci minute cad toate zidurile, toate cortinele de fier, iar în mintea occidentalilor se prăbuşesc toate valorile ataşate zidurilor, graniţelor şi separărilor. Am profitat îndată de oportunitate. Revoluţia digitală se împleteşte cu mişcări colective care, evident, se îndreaptă în aceeaşi direcţie. Globalizarea şi naşterea Uniunii Europene sunt doar două exemple, mai evidente decât altele. În fapt, într-un timp relativ scurt, rupem o mulţime de lanţuri şi ne impunem un joc nou, în câmp deschis, în care mişcarea este principala calitate. Antidotul a fost pus în circulaţie. Şi începe să-şi facă efectul. De pildă, se ajunge la o situaţie cu totul inedită pentru occidentali: schimbând sensul unei tendinţe care îşi pusese amprenta asupra civilizaţiei noastre vreme de milenii, identificăm pacea drept scenariul cel mai potrivit pentru a obţine profit. Dintotdeauna, locul acesta fusese ocupat de război. Dar, dintr-un anumit moment, orice instabilitate politică sau risc de confruntare militară reprezintă o nenorocire pentru că suspendă fluxul planetar întrerupând circulaţia banilor, mărfurilor, ideilor şi persoanelor. Suntem de partea păcii nu neapărat din convingeri sau mărinimie, ci mai degrabă din interes, iar acesta este singurul fel de pacifism care poate să reziste în orice situaţie de criză. A rezistat chiar şi atunci când s-a încercat din nou ruperea în două a lumii printr-o graniţă, alegând chiar o graniţă mitologică, bazată pe o anumită

istorie şi pe prestigiu, o piesă de rezistenţă în acest domeniu, anume graniţa dintre Occident şi Islam. Luciditatea cu care puterile occidentale au redus la minimum recursul la arme şi au ţinut în frâu agresivitatea instinctivă a unor mari grupuri de populaţie spune multe despre răspândirea antidotului prin sistemul sangvin al structurii noastre. Într-adevăr, se pare că arta mişcării a redus la minimum riscurile. Acum putem să ne permitem chiar să facem mofturi şi să ne întrebăm dacă multitudinea de zboruri *low cost nu* distruge cumva turismul de calitate sau dacă nu cumva Google a anihilat capacitatea de a face cercetări în domeniul geografiei. O facem pe grozavii. Mulţi dintre noi încep iarăşi să creadă că, în fond, câte un zid în plus n-ar strica şi ne pare tot mai rău după elite. Avem memoria scurtă! Avem o treabă de făcut şi încă n-am dus-o la bun sfârşit.

Prin urmare, astăzi se cuvine să ne întoarcem la rădăcinile profunde şi să înţelegem bine primul demers pe care l-am făcut, cel care le precedă şi le explică pe toate celelalte: AM PUS MIŞCAREA MAI PRESUS DE TOATE. Afirmaţia trebuie înţeleasă în sens literal. Transformând mişcarea într-o obligaţie a oricărui element existent, o vei regăsi în orice strat al experienţei, de la cele mai simple la cele mai complexe. E inutil ca mai apoi să ai pretenţia ca fiul tău să facă lucrurile pe rând, ca locul de muncă stabil să rămână o prioritate şi ca adevărul să se găsească exact acolo unde l-ai lăsat cu o seară înainte. Tot ceea ce are nevoie de certitudinea nemişcării pentru a căpăta sens ajunge să miroasă a secolul XX şi deci să sune uşor sinistru. De aceea acordăm prioritate sistemelor care generează mişcare şi împiedică putrezirea lucrurilor în nemişcarea lor. Am ajuns în punctul în care evaluăm lucrurile plecând de la capacitatea lor de a genera sau de a găzdui mişcarea. Iar pentru noi orice fel de adevăr şi minune se dovedesc inutile dacă nu sunt capabile să se înscrie în curentul vreunui flux colectiv semnificativ. Astfel, pentru a exista cu adevărat, ceea ce se întâmplă tinde să se întâmple sub forma unei traiectorii şi foarte rar

întâlnim imaginea ordonată a punctului; tot mai adesea, nu există un început, nu există un sfârşit, iar sensul e înscris în dâra schimbătoare pe care evenimentul o lasă în urma sa. Ca o stea căzătoare. Aşa ne mişcăm: neîntrerupt. Iar mişcarea aceasta determină mersul nostru uşor nevrotic şi împrăştiat care, uneori, ne face să ne îndoim de noi înşine. Adesea, îl punem pe seama efectului pe care îl au asupra noastră maşinile, dar ar fi cazul să răsturnăm încă o dată raţionamentul: în realitate, NOI suntem cei care au ales mişcarea drept obiectiv prioritar, iar maşinile acelea sunt numai nişte instrumente pe care ni le-am construit, pe măsura noastră, ca să urmărim acest obiectiv. Noi am vrut să călătorim cu uşurinţă prin lume; am vrut asta când am iniţiat revoluţia digitală. Trebuia să părăsim repejor o casă în flăcări. Aveam în minte un sistem de evacuare şi un plan de salvare. Unii izbuteau să întrezărească, în depărtare, un tărâm al făgăduinţei.

MAPAMOND 1

A săpa într-un munte nu e acelaşi lucru cu a-l escalada. A privi munţii drept piese arheologice nu înseamnă să-i înfăţişezi în amurgul lor. Săpăm şi muncim din greu pentru a găsi urme de mişcări telurice care s-au produs în epoci străvechi. Căutăm începutul tuturor lucrurilor. Este, dacă vreţi, un efort obtuz, de răbdare şi aşteptare, făcut cu capul plecat. L-am isprăvit, iar acum avem în faţa privirilor noastre o hartă a cutremurului din care ne-am născut. Este primul mapamond pe care îl căutam.

Se întrezăresc zorii unei civilizaţii şi raţiunile sale.

Tocmai ce trecuseră printr-un dezastru. Înaintea lor, două generaţii de înaintaşi trăiseră împărţind şi acceptând moartea în numele unor principii şi valori care se dovediseră pe cât de sofisticate, pe-atât de letale. Procedaseră astfel sub stricta supraveghere a unor elite implacabile, atent formate cu un scop foarte clar. Au rezultat un secol atroce şi prima comunitate de oameni în stare să se autodistrugă prin folosirea unei arme de distrugere în masă. Acesta era patrimoniul paradoxal pe

care o civilizaţie aparent foarte rafinată era pe cale să-l lase moştenire urmaşilor săi: privilegiul unui sfârşit tragic.

Tocmai atunci, un soi de inerţie instinctivă i-a împins pe unii dintre oamenii aceia să evadeze. A fost o evadare în masă târâş, aproape clandestină: în fond, fugeau de ei înşişi, de tradiţiile lor, de istoria şi de civilizaţia lor. Erau hăituiţi de doi duşmani: i) un sistem terifiant de principii şi valori; 2) elita de granit care îl gestiona. Ambii duşmani erau bine înrădăcinaţi în instituţii, solidificaţi acolo de o rigiditate seculară, şi aveau o formă de inteligenţă omologată. Dacă ai fi vrut să-i sfidezi, puteai alege confruntarea frontală, generând idei, principii şi valori. Cam cum procedaseră iluminiştii în alte vremuri, dar într-o situaţie similară. O confruntare ideologică în câmpul deschis al ideilor. Dar cei care au pus la cale planul de evadare văzuseră de atâtea ori cum „ideile" dăduseră naştere unor dezastre, încât aveau faţă de idei o suspiciune instinctivă. De altminteri, proveneau în majoritate dintr-o elită masculină, tehnică, raţională, pragmatică, iar talentul lor, dacă aveau unul, se îndrepta mai curând către soluţionarea problemelor decât către sistemele conceptuale. Aşadar au abordat din instinct fondul problemei, INTERVENIND ASUPRA FUNCŢIONĂRII LUCRURILOR. S-au apucat să rezolve probleme (de orice fel, chiar şi aceea simplă a trimiterii unei scrisori) ALEGÂND SISTEMATIC SOLUŢIA CARE FĂCEA SĂ-I FUGĂ PĂMÂNTUL DE SUB PICIOARE CIVILI ZAŢIEI DIN CARE VOIAU SĂ EVADEZE. Nu era soluţia cea mai bună sau cea mai eficace; era aceea care ciobea fundamentele civilizaţiei de care doreau să se descotorosească. Erau produsul unei civilizaţii care se baza pe mitul nemişcării, al permanenţei, al graniţelor şi al separărilor, iar ei au început să dea piept cu problemele adoptând sistematic soluţia care asigura gradul maxim de mişcare, de mobilitate, de convieţuire între cei diferiţi, de dărâmare a barierelor. Era o civilizaţie care stătea în echilibru pe punctul imobil al unei elite sacerdotale căreia îi era încredinţat un sistem confortabil de intermedieri, iar

ei s-au apucat să adopte sistematic soluţia care sărea peste cât mai multe etape, făcea ca intermedierile să devină inutile şi scotea din joc orice sacerdot existent. Au făcut toate acestea hoţeşte, feroce şi foarte rapid, cu oarecare urgenţă, dispreţ şi chiar cu un dram de dorinţă de răzbunare. Mai mult decât o revoluţie, a fost o insurecţie. Au furat toată tehnologia disponibilă (au reuşit să fure internetul de la armată, adică de la duşman…). Foloseau universităţile pe post de depozite în care să rămână exact cât era nevoie ca să care de acolo tot ce se putea dovedi util. Nu erau prea mărinimoşi cu victimele pe care le lăsau în urmă (nimeni nu l-a văzut pe Bezos vărsând vreo lacrimă pentru librăriile pe care le aducea la faliment), nu aveau un manifest ideologic, o viziune filosofică explicită şi nici măcar nişte idei principale foarte clare. De fapt, nu construiau O TEORIE ASU PRA LUMII, ci instaurau O PRACTICĂ A LUMII. Dacă vreţi să citiţi textele fondatoare ale filosofiei lor, iată-le: algoritmul Google, prima pagină Web a lui Berners-Lee, ecranul de start al iPhone-ului. Sunt lucruri, nu idei. Mecanisme. Obiecte. Soluţii. Instrumente. Evadau dintr-o civilizaţie falimentară folosindu-se de o strategie care nu avea nevoie de cine ştie ce teorii, ci se baza pe rezolvarea problemelor alegând sistematic soluţia care îl boicota pe duşman, adică privilegia mişcarea şi nimicea intermedierile. Era o metodă periculoasă, dar inexorabilă şi greu de contracarat. Aplicată la toate meandrele existenţei – de la cumpărarea unei cărţi şi felul cum faci fotografiile în concediu, până la a căuta ce înseamnă „mecanica cuantică” –, genera un fel de eroziune care, ignorând edificiile grandioase ale puterii (şcolile, parlamentele, bisericile), invada lumea de jos în sus, eliberând-o aproape pe nevăzute. Era ca şi cum ar fi săpat galerii pe sub pielea civilizaţiei secolului XX: mai devreme sau mai târziu, totul avea să se prăbuşească.

A sosit momentul să înţelegem că aplicarea în serie a soluţiilor alese sistematic pe baza capacităţii lor de a înlesni mişcarea şi de a distruge intermedierile a generat, în primul rând, instrumente noi care vor constitui mai apoi

fundamentele codului bunelor maniere digitale: digitalizarea datelor, PC-ul, internetul, Web-ul. În al doilea rând, folosirea acestor instrumente a dat naştere unor scenarii cu totul inedite şi imprevizibile, în care sălăşluia o adevărată revoluţie mentală: dematerializarea experienţei, crearea unei lumi paralele digitale, accesul la o omenire augmentată, sistemul realităţii cu o forţă motrice dublă, postura *OmtastaturăEcran.* Acum se pune întrebarea: *îşi doreau* asemenea scenarii? Aceasta era lumea pe care intenţionau să o construiască? Se regăsea acolo ideea de om pentru care făcuseră toată tărăşenia asta? Putem răspunde cu seninătate că nu. Nu urmăreau o idee precisă despre lumea la care aspirau, ci aveau o idee despre lumea din care evadau. Nu aveau un ideal uman, ci simţeau necesitatea de a-l dezintegra pe acela care îi dusese de nas. În ADN-ul lor de oameni care găsesc soluţii la probleme, aveau totuşi o capacitate formidabilă de a se adapta: de fiecare dată, cu fiecare soluţie, se trezeau în faţa unor scenarii pe care nu le căutaseră şi trebuie să le recunoaştem o putere uluitoare de a le transforma în contururi utile pentru ţelul ultim al insurecţiei, adică dezarmarea omului secolului XX. Trebuie să admitem că la asta se pricepeau de minune. Mai dădeau greş din când în când, ajungeau în fundături, o luau în direcţii fără viitor. Însă de cele mai multe ori (iar aici intervine celebra coloană vertebrală) alinierea constantă la obiectivul insurecţiei este surprinzătoare. Să nu uităm că ei erau deschizători de drum, dar chiar şi aşa au izbutit să deseneze o tablă de joc deloc întâmplătoare; dimpotrivă, descria tocmai partida pe care începuseră să o joace. Cei de la Google n-aveau cum să-şi imagineze una ca asta când au stârnit toată zarva aceea, dar, când au avut-o în faţa ochilor, au înţeles foarte bine că era exact produsul revoluţiei mentale iniţiate de ei şi l-au transformat de îndată într-o fortăreaţă strategică prin care să ţină la distanţă pentru totdeauna grosul armatei inamice. Să analizăm bunăoară povestea lumii paralele digitale: după ce a fost generată, imediat ar fi putut fi preschimbată într-

un fel de magazie în care să depozitezi lucruri mai mult sau mai puţin utile. Însă părinţii insurecţiei digitale au înţeles că, dacă era luată în serios, lumea aceea paralelă reprezenta o şansă grozavă de a câştiga bătălia: dacă aveau să reuşească să facă realitatea să se rotească şi înăuntrul acelei lumi paralele, adăugând o pulsaţie digitală inimii lumii reale, avea să fie mult mai greu să reduci experienţa oamenilor la semiparalizia care păruse esenţială în dezastrul secolului XX. Tot astfel, ideea unei omeniri augmentate, care să fie accesibilă celor mulţi, submina din interior însuşi conceptul de elită: într-un fel, promitea să le ofere tuturor participanţilor la insurecţie puteri care până atunci se concentraseră în mâinile câtorva privilegiaţi. Modul cel mai eficient de a scăpa de un sacerdot este să le oferi tuturor capacitatea de a înfăptui minuni. Între timp, digitalizarea pogorâtă peste orice informaţie disponibilă crea un fel de imponderabilitate a lumii care îi asigura o instabilitate naturală. Se năştea un format care să înlesnească mişcarea şi se putea paria pe faptul că avea să genereze, fără să se concentreze prea mult asupra acestui aspect, o migraţie continuă şi în orice direcţie a oricărui tip de material. Ia, mai încearcă acum să trasezi o graniţă, să segregi rasele, să piteşti bomba atomică sau să pretinzi că Auschwitz e o tabără de lucru! Succes!

Prin urmare, poate că nu ştiau încotro se îndreaptă, dar e limpede că li se întâmpla arareori să greşească direcţia pe parcurs.

Cei care au lucrat la primele PC-uri nu şi-ar fi imaginat niciodată Web-ul, iar cei care au pus la punct MP^-ul probabil că nu se aşteptau ca, după mulţi ani, să apară Spotify. Însă o busolă colectivă a înşiruit toate lucrurile acestea trasând linia dreaptă a ceea ce putem numi de-acum o evadare reuşită. Iar asta ne duce, în sfârşit, către un răspuns pe care-l căutam [era şi timpul!]. Vă mai amintiţi? Punctul de plecare era una din temerile noastre:

p.17 *Suntem siguri că nu e vorba de o revoluţie tehnologică prin care, orbeşte, se impune o metamorfoză*

antropologică incontrolabilă? Ne-am ales nişte instrumente care ne plac, dar oare a avut cineva grijă să calculeze, preventiv, consecinţele pe carefolosirea acestora le va avea asupra existenţei noastre, poate asupra inteligenţei noastre, ba chiar, în cazuri extreme, asupra concepţiei despre bine şi rău? Există un proiect pentru omenire îndărătul diferiţilor Gates, Jobs, Bezos, Zuckerberg, Brin, Page, sau sunt numai idei strălucite de afaceri care produc, fără voie, oarecum la întâmplare, un nou fel de omenire?

Bun! Acum putem să ne lansăm într-un răspuns. Într-adevăr, părinţii insurecţiei digitale nu aveau un proiect precis pentru omenire, dar cunoşteau, din instinct, o cale de scăpare de la dezastru, şi în slujba acestei căi au pus tot ceea ce au construit în timp. De aceea, civilizaţia pe care au inaugurat-o se întemeiază pe o motivaţie primordială ce îi conferă tuşele acelea de coerenţă şi armonie pe care le poate percepe cu uşurinţă oricine; e o rotunjime asemănătoare cu aceea pe care o recunoaştem în ere demult apuse ale simţirii omeneşti, de pildă în Iluminism sau în Romantism. Nu contează dacă au fost epoci frumoase sau tragice, însă au avut o coerenţă a lor, un contur armonios, o orientare precisă şi s-au născut dintr-o anumită necesitate.

Au avut un sens.

Aşadar, măcar atâta lucru am aflat şi noi: nu trăim într-o civilizaţie născută din întâmplare. Îi putem reconstrui geneza şi o direcţie logică. Xu suntem deşeurile unor procese de producţie orbeşti. Avem o istorie şi reprezentăm o istorie. O istorie revoluţionară.

Parcă aud deja obiecţia: da, mulţumim, te pricepi la teorie, dar a face din Silicon Valley o celulă de revoluţionari eliberatori pătrunşi de conştiinţa istoriei pare mai degrabă un basm menit să ne consoleze. Cu alte cuvinte, dincolo de teoriile astea grozave există ceva real, ceva ce s-a întâmplat, vreun izvor istoric incontestabil?

Întrucât eu am fost primul care a ridicat această obiecţie, sunt pregătit. Şi am şi ceva de povestit. De data

aceasta fără teorie, numai fapte. Ia, ascultaţi aici! Voi fi cât se poate de concis.

Universitatea Stanford, San Francisco, 12 iunie 2005. Sub un soare ucigător, pe un stadion plin de oameni, Steve Jobs ţine un discurs în faţa absolvenţilor, considerat mai apoi testamentul său spiritual. Încheie cu o frază care va intra în istorie: *Stai; hungry, stay foolish.* „Rămâneţi înfometaţi, rămâneţi nechibzuiţi." Aşa cum a explicat el însuşi, cuvintele nu-i aparţineau. Erau dintr-o carte care, după cum a povestit, „fusese Biblia generaţiei mele" şi „un fel de Google cu 35 de ani înainte de apariţia Google". Era vorba de o carte cu adevărat ciudată, intitulată *Whole Earth Catalogue [Catalogul General al Pământului].* Era un catalog imens de obiecte şi unelte utile pentru a trăi liber şi independent pe Terra. Era bizară amestecătura de lucruri care se puteau găsi în acele pagini şi se puteau cumpăra: puteai învăţa cum să-ţi faci de unul singur un pulover şi cum să foloseşti un computer marca Hewlett-Packard; găseai acolo domuri geodezice şi moduri de a te droga, primele *mountain bikes* din istorie, sfaturi pentru a cultiva în grădină legume şi fructe biologice, cărţi pe tema masturbării la femei, manuale despre cum să-ţi îngropi un apropiat decedat şi informaţii despre primele sintetizatoare. Dacă doriţi să găsiţi ceva care să lege toate aceste lucruri, o singură expresie vă poate fi de folos: contracultura californiană. Un fenomen care îşi avea originile în anticonformismul anilor '50, parcurgea subcultura Hippie şi se încrucişa cu un şir de tocilari ascunşi ca într-o vizuină în laboratoarele de informatică ale universităţilor. Acela era solul din care provenea Steve Jobs (şi ţinea cartea aceea pe noptieră). Şi mai important, ERA SOLUL DIN CARE PROVENEA MARE PARTE DIN INSURECŢIA DIGITALA. Cum am ajuns la această concluzie? Ia, ascultaţi aici!

Inventatorul *Whole Earth Catalogue* fusese un oarecare Stewart Brand. Purta o jachetă din piele de căprioară cu franjuri şi umbla să fotografieze amerindieni. Locuia în zona oraşului San Francisco, era licenţiat în biologie,

declara el însuşi că lua LSD şi era foarte interesat să schimbe lumea, dacă ar fi fost cu putinţă. După cum v-am spus, contracultură. Ceea ce nouă ni se pare curios, deşi lui i se părea cât se poate de normal, e faptul că avea un obicei: frecventa laboratoarele de informatică din universităţile şi firmele de profil din California. Nu se ducea acolo pe furiş sau ca să facă figuraţie. Era întru câtva unul dintre protagoniştii acelei lumi. În mitologia insurecţiei digitale se aminteşte de o sesiune legendară desfăşurată în 1986 la Joint Computer Conference din San Francisco, când un inventator pe nume Douglas Englebart a prezentat, conform unei surse de încredere, „primul mouse pentru computer, prima teleconferinţă, primul software de scriere şi primul computer interactiv". Acest formidabil Englebart avea cu el un asistent. Cine să fie oare? Stewart Brand. Cel care, mai apoi, avea să devină (între două zăngăneli la chitară, îmi închipui) primul teoretician al insurecţiei digitale ca proces de eliberare şi de revoltă colectivă. Susţinea că, prin computere, oricine îşi putea recâştiga „puterea personală", vedea în spaţiul cibernetic un fel de tărâm al făgăduinţei şi intuia că grupurile formate în lumea aceea paralelă aveau să fie o implementare grozavă a comunităţilor hipioţilor. În 1974, a inventat o expresie care pe atunci nu însemna nimic sau cel mult era o tâmpenie teribilă: *personal computer.* În fine, era unul care prevestise totul sau mare parte din ceea ce avea să se întâmple. Faptul că era eroul lui Steve Jobs leagă Apple de contracultura californiană, dar până la urmă asta trece în plan secund în comparaţie cu învăţămintele pe care le putem extrage din această poveste: Brand era doar vârful aisbergului, îndărătul lui se afla o lume întreagă în care programarea era un fel de a te opune sistemului, iar în acest sens nu se deosebea prea mult de consumul de LSD sau de practicarea amorului liber în microbuzul marca Volkswagen. Să zicem că era niţel mai comod. Ştiu că pentru noi, europenii, e greu de înţeles; pentru noi, inginerii se încadrează programatic în sistem, dacă nu sunt chiar pârghii ale puterii. Dacă ai un

cumnat informatician, nu te aştepţi să fie revoluţionar. Dar în California anilor acelora se construia un habitat nou, iar în habitatul acela inginerii se numeau hackeri şi adesea aveau plete, se drogau şi urau sistemul. Asta e! Atunci şi acolo, din zece oameni antisistem, cinci manifestau împotriva Războiului din Vietnam, trei se retrăgeau ca să trăiască într-o comunitate de hipioţi şi doi îşi petreceau nopţile în departamentele de informatică inventând jocuri pe calculator. În cartea aceasta încercăm să înţelegem ce au făcut ultimii doi.

Iată de ce pot afirma cu destul de multă siguranţă că da, era o adevărată insurecţie de natură digitală, iar ei ştiau asta. Era exact ceea ce îşi doreau: să dărâme sistemul. Ştiu că astăzi ne e greu să ni-l imaginăm pe Zuckerberg ca pe un apărător al libertăţii, dar nu vorbim aici despre anul 2018, ci despre începuturile întregului fenomen. Iar acum ştim că au fost nişte începuturi sub semnul unui instinct precis de rebeliune. N-or fi fost conştienţi cu toţii de implicaţiile sociale a ceea ce făceau, dar cei mai mulţi chiar dispreţuiau sistemul şi lucrau la a face să-i fugă pământul de sub picioare. Cu o perseverenţă surprinzătoare, au folosit o strategie care le-ar fi putut scăpa multora; nu şi celor mai isteţi dintre ei. Odată, strategia aceasta a fost rezumată minunat de unul dintre ei, ia ghiciţi de cine!? De Stewart Brand. A rezumat-o în trei rânduri care, nu întâmplător, ar trebui să figureze pe frontispiciul acestui volum: „Mulţi încearcă să schimbe firea oamenilor, dar nu e decât o pierdere de vreme. Nu poţi schimba firea oamenilor; ceea ce poţi face este să schimbi instrumentele pe care le folosesc, să schimbi tehnicile. Atunci vei schimba civilizaţia”.

Punct ochit, punct lovit!

Obiecţie respinsă.

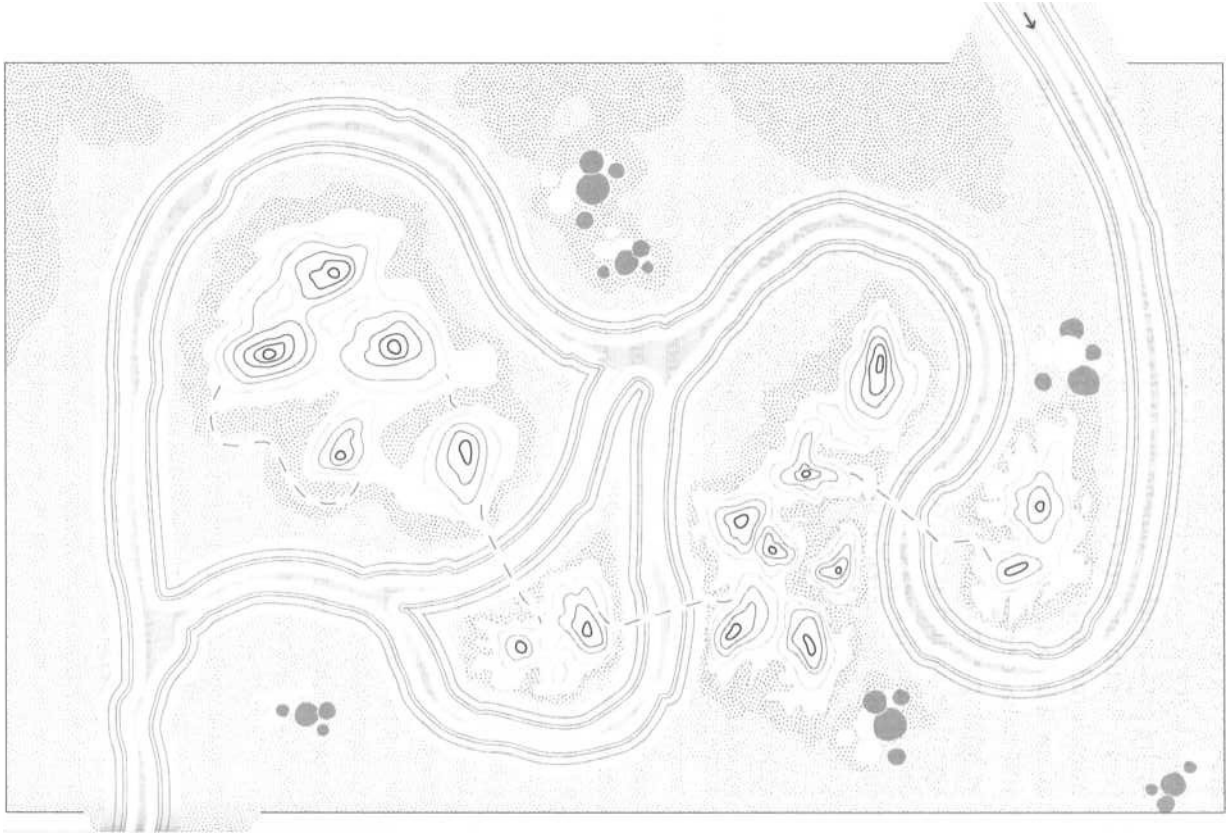
Şi mai e ceva! Aplecându-ne ca să studiem îndeaproape primele coaste ale insurecţiei digitale, găsim încă o fosilă, ultima, prea importantă ca să nu apară în acest prim mapamond. Arată ca o constelaţie minusculă, de parcă ar fi produsul unei reacţii chimice: fuziunea dintre OM Şi

MAŞINĂ. O decizie lucidă, luată la rece. N-am avut rezerve în a risca să naufragiem în artificial. Am fost conştienţi că nu vom putea evada nicicum fără extinderile artificiale ale capacităţilor noastre naturale. Le datorăm această decizie drastică celor dintâi, pionierilor, fondatorilor. Ei nu s-au temut să cristalizeze într-un timp foarte scurt postura care putea părea nefirească, dar care promitea să atace cu oarece sorţi de izbândă fortificaţiile culturii secolului XX. Logo-ul *Omtastaturăecran* a fost desenat de ei. Probabil că n-ar fi făcut asta dacă printre ei ar fi fost majoritari cei cu o pregătire umanistă. A fost, într-un fel, o forţare impusă de dominaţia minţilor care studiaseră ingineria, informatica, ştiinţele. Fără îndoială, gândirea lor rece şi, pe alocuri, un fel de lipsă de sensibilitate obtuză la atracţiile a tot ce este omenesc au fost elementele care au generat condiţiile de a vira atât de drastic spre un pact cu maşinile. Una dintre sarcinile noastre de astăzi este să înţelegem dacă a fost o alegere avantajoasă. Vom discuta despre asta, vă asigur.

Deocamdată, să ne întoarcem în 1997 şi, înarmaţi cu un prim mapamond, să vedem ce s-a întâmplat cu adevărat după ce s-a stabilizat tabla aceea de joc. Să nu uităm că pe-atunci insurecţia digitală de-abia dacă ieşise din clandestinitate; mult timp, lupta fusese purtată doar de o minoritate infimă de oameni, îndeobşte ascunşi în vreun garaj, departament de universitate şi ezoterice companii construite online. Scenariile creionate de invenţiile lor erau pe cât de sofisticate, pe atât de deşarte. În anii aceia – aşa, ca să ne înveselim şi cu o trimitere de pe meleaguri italiene – unul dintre principalele cotidiene din Italia îşi lansa varianta online (1997, Repubblica.it). Chiar creatorii acestei variante îi dădeau numele înduioşător de *ziar telematic.* Într-un anumit sens, toţi ne aflam la linia de start, iar cei mai mulţi dintre noi păreau să nu aibă habar de motivul pentru care se aflau acolo. Ceea ce avea să se întâmple în clipa următoare a fost ceva pentru care puţini agenţi de pariuri ar fi acceptat mize. Practic, rămânea de văzut dacă insurecţia avea să fie sufocată de intervenţia în

forţă a instituţiilor şi a elitelor tradiţionale sau dacă avea să sape în continuare galerii pe sub pielea lumii până ce aceasta avea să se prăbuşească. E o consolare destul de însemnată să ştim că, acum, suntem în stare să reconstituim cu exactitate mersul lucrurilor, după cum ne vom delecta să demonstrăm în capitolul următor.

Muzică!



1999-2007: De la Napster la iPhone

Colonizarea

Spre cucerirea Web-ului

Aşadar, exista această nouă tablă de joc, iar piesele principale fuseseră aşezate pe căsuţele potrivite. Venise momentul pentru a vedea dacă lumea voia să joace. Câteva informaţii numerice pot fi utile:

— La fluierul de început, existau 188 de milioane de utilizatori ai internetului, adică 3,1% din populaţia globului.

— Site-urile Web erau în număr de 2.410.000.

— Amazon avea un milion şi jumătate de clienţi.

— 35% dintre americani aveau un computer acasă.

Să punem deoparte aceste numere; ne vom întoarce la ele după ce vom mai parcurge câţiva ani.

Sunteţi pregătiţi? Start!

1999

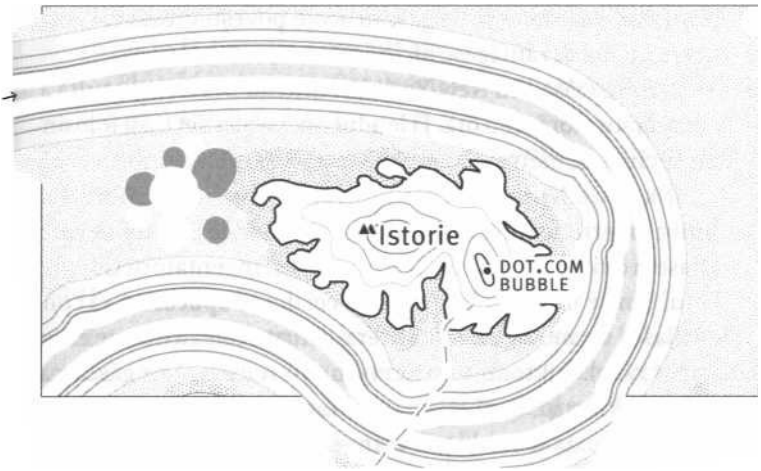
• Un tânăr de nouăsprezece ani din SUA se aşază în faţa computerului unchiului său şi, după câteva luni de programare, scoate un software care face o operaţiune aparte: dacă ai muzică în computerul tău, i-o poţi distribui gratuit oricărui alt deţinător de computer. Şi viceversa. Dintr-odată, ideea de a da bani pe muzică devine uşor tâmpă. Tânărul de nouăsprezece ani se numea Shawn Fanning, iar software-ul se numea Napster. După doi ani l-au declarat ilegal, însă zarurile fuseseră aruncate. În câteva luni, Napster devenise o denumire celebră, Shawn ajunsese pe coperta revistei *Time,* iar în imaginarul colectiv se crease un precedent răsunător; practic, demonstrase că, dacă erai un tip isteţ şi luai în serios preceptele profesorului Berners-Lee (să conectăm sertarele fiecăruia dintre noi), puteai să stârneşti un haos fantastic, de pildă distrugând la doar nouăsprezece ani o întreagă industrie (cea discografică în exemplul nostru). Fireşte, cu un dispreţ total faţă de orice elită, inclusiv faţă

de aceea a autorilor. Să spunem că Napster ne-a arătat ce putea să facă aripa cea mai radicală a insurecţiei, anume libertatea aceea extremă şi necondiţionată pe care o putea genera.

2000-2001

• Se sparge *dot.com bubble,* adică bula speculativă care se formase în jurul primelor companii digitale. Practic, sume colosale fuseseră investite în firme care promiteau că vor face afaceri pe baza internetului, iar în 2001 jumătate din banii aceia s-au evaporat din simplul motiv că firmele produceau lucruri pe care lumea nu le cumpăra. Vă veţi întreba: Păi cum? Şi-au dat seama de asta cu toţii, într-o dimineaţă? Ei, nu tocmai. Primul semnal de alarmă fusese tras în 1997, dar în fine… castelul din cărţi de joc s-a prăbuşit în 2000 şi şi-a continuat declinul încă vreo doi ani. Ca să înţelegeţi despre ce e vorba, când prăbuşirea s-a încheiat, 52% dintre companiile digitale americane erau la pământ. Iar cele care nu erau la pământ se clătinau într-un colţ al ringului de box: puteai cumpăra o acţiune Amazon – care, la începutul dezastrului, valora 87 de dolari – cu numai 7 dolari. Îmi imaginez ce conversaţii telefonice o fi avut bătrânul Bezos cu fiul lui…

În sine, indiciile păreau de netăgăduit: totul se duce de râpă, recreaţia s-a terminat, ne întoarcem la economia cu greutate şi la o lume predigitală. Totuşi, în lumina a ceea ce s-a întâmplat mai apoi în realitate, putem interpreta dezastrul acela şi într-o altă cheie. Până una-alta, când l-au văzut cum se prăbuşeşte, mulţi şi-au dat seama de EXISTENŢA castelului şi de dimensiunile sale enorme. Astfel, au descoperit ce înseamnă companiile*. Corn.*



Trebuie să li se fi părut semnificativ faptul că un soi cu totul aparte de oameni – cei care în fiecare dimineaţă se trezeau cu gândul de a obţine profit – credea în revoluţia digitală până-ntr-atât încât să-şi piardă luciditatea şi să mizeze oarecum la întâmplare la masa de joc. Când oamenii aceia îşi pierd luciditatea din exces de entuziasm, apoi atunci se întâmplă ceva remarcabil, poţi conta pe asta! Trebuie să mai adăugăm şi că, la fel ca orice furtună, şi aceea dăduse la o parte vreo câteva uscături şi lăsase în picioare, deşi şubreziţi, copacii cei mai sănătoşi. Fie că ne place, fie că nu, curăţirea aceea teribilă părea să fi fost providenţială.

Pe Wikipedia există o listă interesantă de companii digitale care s-au prăbuşit în anii aceia. Este un cimitir sugestiv, un fel de Spoon River[5] al visurilor de glorie digitale. M-am uitat şi eu peste ea deoarece am crezut că voi găsi acolo urmele munţilor care nu s-au înălţat de la nivelul scoarţei terestre, relicvele unor vertebre care nu s-au dezvoltat niciodată. Am pătruns şi nu mai puteam ieşi. Se găseau acolo poveşti grozave. Cimitirele nu mă dezamăgesc niciodată.

KOZMO.COM, din New York. Promiteau livrarea

[5] Trimitere la *Antologia de la Spoon River de* Edgar Lee Masters, un volum de poezie publicat în 1915 în care autorul scrie epitafurile tuturor locuitorilor unui orășel imaginar.

gratuită a cumpărăturilor într-o oră. Ţi le aduceau pe bicicletă sau folosindu-se chiar de metrou sau de autobuz. Au supravieţuit trei ani.

INKTOMI. Numele firmei provenea dintr-un cuvânt din limba amerindienilor Lakota. Era un motor de căutare de care aflasem citind biografiile lui Brin şi Page, inventatorii Google. Unul dintre motivele pentru care cei doi se apucaseră să construiască un motor de căutare era că toate cele existente erau de tot râsul. Inktomi, de exemplu, nu reuşea să se găsească nici pe el însuşi: dacă tastai „Inktomi" nu îţi apărea niciun rezultat! Eu aş fi renunţat. Brin şi Page au inventat Google. După ce a valorat 37 de miliarde de dolari, Inktomi a ajuns să fie cumpărat de Yahoo pe 235 de milioane, imediat după furtună.

PETS.COM. Vindeau online mâncare pentru câini. „De ce să cumpărăm boabele online?", s-au întrebat oamenii. „Pentru că animalul dumneavoastră de companie nu poate ieşi să şi le cumpere singur", răspundeau cei de la Pets.com. Au rezistat doi ani.

RITMOTECA.COM. Uneori, cusurul lor era că erau prea avangardişti. Practic, această companie a fost prima care a vândut muzică online, cu trei ani înaintea iTunes, să ne înţelegem. Aveau sediul la Miami şi se specializaseră în muzică latino-americană. Dar aveau şi melodii cântate de Madonna sau de U2. Apoi a apărut Napster care distribuia muzică gratis. S-a închis prăvălia.

EXCITE. Alţi deschizători de drum. Era un portal lansat în 1995, creat de vreo câţiva studenţi care făcuseră rost de finanţări în valoare de patru milioane de dolari [ce vremuri!]. Era bine construit, devenise cunoscut, dar nu producea profit. A dat faliment în 2001. Cu vreo doi ani înainte, prin birourile lor trecuseră doi studenţi ca să le ofere, în schimbul unui milion de dolari, motorul de căutare pe care-l inventaseră. Poate din cauza denumirii aceleia stupide (Google), cei de la Excite au râs în hohote şi i-au poftit afară.

Bine, bine, încetez. Dar vedeţi şi dumneavoastră ce deliciu e să parcurgi lista aceea.

E surprinzător la câte trebuie să renunţe un om care-şi propune să scrie o carte aşa cum trebuie.

Asta e, să trecem mai departe!

2001

• îi septembrie, atentatul la Turnurile Gemene. Fireşte, din multe motive, este o lovitură foarte dură pentru insurecţia digitală. Cel mai evident este faptul că punea în pericol scenariul de pace care reprezenta condiţia şi obiectivul insurecţiei. Mai întâi prăbuşirea domeniilor *dot.com,* iar apoi atentatul acela. Un un-doi teribil. Xu trebuie să subestimăm însă faptul că evenimentele din 11 septembrie comunicau lumii, într-un fel traumatizant, că nu mai existau frontiere naţionale viabile, nu mai exista un front, nici măcar graniţa *conceptuală* a războiului nu mai era atât de clară, adică nu mai era clar perimetrul fenomenelor pe care le denumeam prin acel cuvânt [ce era terorismul? Iar când la Bataclan au tras cetăţeni francezi aveam să ne întrebăm ce era acela. Un război civil?]. Aşadar, în cele din urmă îi septembrie a fost *şi* o lecţie fulgerătoare, traumatică şi de neuitat. Căci ne-a arătat o situaţie într-adevăr fundamentală pentru insurecţia digitală: trebuia să ne obişnuim să jucăm partida într-un câmp deschis, în care poate că existau reguli, dar nu existau frontiere. Dacă şi războiul devenise fluid – ce să mai zicem de campionatul de fotbal! — toate s-au limpezit o dată pentru totdeauna.

Întorcându-ne, în lumina acestei reflecţii, la reacţia de atunci a guvernului american, observăm ceva interesant: au pornit un război în stil vechi, cu graniţe care să fie încălcate şi cu un duşman vizibil care să fie nimicit. Astfel, în ciuda tuturor pagubelor pe care le-a produs, războiul împotriva Irakului lui Saddam Hussein poate fi considerat astăzi o emblemă a unei anumite reacţii posibile şi primitive la noua civilizaţie digitală, căreia putem să nu-i înţelegem regulile, continuând să jucăm jocul de odinioară. Este un comportament pe care-l remarcaţi adesea în jurul dumneavoastră, ba poate chiar la dumneavoastră. Este ciudat pentru că amestecă o doză imensă de demnitate şi mândrie cu un ridicol de proporţii incredibile. Mie îmi

aminteşte de fotbaliştii care se bucură după ce au înscris un gol după fluierul arbitrului, pe care nu l-au auzit. Trec prin amestecul acela de fericire şi singurătate şi, preţ de un moment îndelungat, se află într-o poveste numai a lor. Sunt eroi şi clovni totodată.

De exemplu, şcoala marchează după fluierul arbitrului ori de câte ori îşi deschide porţile dimineaţa; suntem conştienţi de asta, nu-i aşa?

• Se lansează Wikipedia, prima Enciclopedie online. Un exemplu fantastic de lume paralelă construită zi de zi de utilizatori, trecând peste o sumedenie de intermedieri şi anihilând aparent elitele tradiţionale. În teorie – ba chiar şi în practică în bună măsură – oricine poate contribui la intrările enciclopedice modificându-le şi traducându-le. Cum de nu se declanşează o harababură de proporţii? Ideea de bază este următoarea: patru cercetători bine intenţionaţi nu vor obţine, redactând textul pentru intrarea *Italia,* mai multă precizie decât cea care se poate obţine lăsându-le libertatea tuturor oamenilor de pe planetă să contribuie la această intrare. Incredibil este că tocmai cam aşa se întâmplă. De altminteri, trebuie remarcat că aceasta este ideea aflată la baza democraţiei şi a sufragiului universal, două modalităţi de gestionare a realităţii pe care nu prea ne permitem să le contestăm.

Wikipedia a fost fondată de doi americani, albi, bărbaţi şi abia trecuţi de treizeci de ani. Unul din cei doi se numea Larry Sanger, şi trebuie să-l amintim datorită unei caracteristici cu totul ieşite din comun: este unul dintre foarte puţinii făuritori ai revoluţiei digitale care au formaţie umanistă. Este licenţiat în filosofie cu o teză despre Descartes. Majoritatea copleşitoare a eroilor revoluţiei este alcătuită din ingineri. Da, ştiu, e impresionant. Dar nu reprezintă mai nimic faţă de o altă statistică pe care cu tristeţe o menţionez aici: printre multitudinea de eroi ai revoluţiei digitale, după ştiinţa mea, se numără o singură femeie. Toţi sunt bărbaţi în epopeea aceasta. [Incredibil! Nici măcar în ivesfem-uri n-am pomenit aşa ceva.] Celălalt inventator al Wikipedia – de

altfel, cel care a pus la dispoziţie capitalul iniţial – studiase economie şi finanţe. În cele din urmă, cei doi s-au certat, cum era de aşteptat.

2002

• Linkedin. Poate că fondatorul său poate fi considerat inventatorul reţelelor de socializare. Se numeşte Reid Hoffman, un Californian specializat şi el oarecum în domeniul umanist, având studii de epistemologie şi ştiinţe cognitive. Prima oară când s-a gândit să folosească web-ul pentru a conecta persoane a vrut să rezolve o problemă pe care eu n-am avut-o niciodată: să găsească în cartier un partener de golf. Era anul 1997. Cinci ani mai târziu, a lansat Linkedin, ce îi punea în legătură pe cei care aveau un serviciu cu aceia care căutau de lucru. În volumul nostru, momentul acesta este o piatră de hotar; este prima oară când oamenii îşi fac o copie digitală a lor şi o plasează

în lumea paralelă. După cum ştiţi, gestul acesta avea să cunoască evoluţii incredibile.

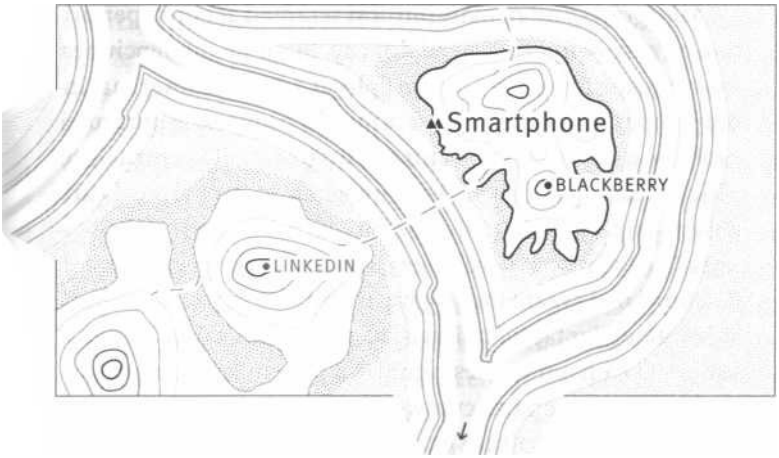
Să ne amintim că este anul în care am trecut de un hop, trăgând după noi o planetă pe care jumătate plus unu din date erau de-acum în format digital. Repet: habar nu am cum s-a ajuns la această concluzie şi nici nu sunt sigur că pricep exact ce înseamnă (ce înţelegem prin *date?).* Dar, chiar legendă să fie, faptul că s-a întâmplat tocmai în acel an o fi însemnând ceva. Mi se pare un moment de cotitură util. Să-l adoptăm!

2003

• Este lansat pe piaţă Blackberry Quark. E un moment istoric. Se naşte primul smartphone care ajunge la oameni. Poate nu la foarte mulţi, dar în orice caz la cei mai isteţi. Nu era un telefon, ci un fel de PC pe care-l purtai în buzunar. Puteai să-l foloseşti şi ca să dai telefoane, desigur, dar nu asta era important. Important era că în instrumentul acela minuscul postura om-tastatură-ecran se desprindea de nemişcarea din faţa computerului, se lipea de om şi călătorea împreună cu el.

Încercaţi să vă întoarceţi la inocenţa de atunci şi simţiţi schimbarea spectaculoasă. De fapt, ne permitea să rămânem conectaţi la lumea paralelă 24 de ore din 24, şapte zile din şapte. Unii chiar aşa făceau. Pe atunci păreau dependenţi de droguri (s-a şi inventat termenul *crackbeny),* însă probabil că nu foloseau smartphone-ul mai mult decât o facem noi toţi. Nu ştiu. Nu-mi mai amintesc bine.

Din transformarea aceea epocală, mie mi-au rămas în minte două imagini aurorale, ca să zicem aşa; nu întâmplător una de la New York, iar cealaltă de la Tokyo.



Prin părţile noastre, provincii ale Imperiului, eram niţeluş în urmă. La Tokyo, mii de fete mergeau pe stradă cu telefonul în mână; nu-l scoteau din buzunar şi apoi îl puneau la loc, ci îl ţineau mereu în mână ca pe un evantai – m-am gândit eu îndată, victimă a unui ataşament cultural primar –, ca pe ţigara eternă pe care o ţin în mână fumătorii înrăiţi, ca pe nişte ochelari. Telefonul nu mai era un INSTRUMENT, ci devenise O PRELUNGIRE A CORPULUI. Nu era un intermediar, ci era o extensie în sine. Nişte fete care citiseră o parte infinitezimală din cât citisem eu mă învăţau despre o transformare antropologică pe care nici nu mi-o imaginasem, şi făceau asta apăsând cu degetele mari [cu degetele mari!] pe o tastatură pe care o ţineau în mână. Apăsau neîncetat, în timp ce râdeau, vorbeau, mâncau sau fumau. Erau una dintre imaginile revoluţiei digitale şi adesea mâncau o îngheţată. La New York în schimb, un tânăr grafician italian devenit newyorkez, un avangardist perpetuu, cu mustaţă şi barbă de forma acelora pe care mai apoi le-am întâlnit la hipsteri, desena coperte minunate. La un moment dat, scoate un Blackberry, la care eu mă uit cu un oarecare dispreţ, şi mă întreabă:

— Cum reuşeşti să trăieşti fără aşa ceva?

Mi-e greu să uit nemărginitul şi seraficul aer de superioritate cu care l-am privit dând din cap. Sigur pe

înţelepciunea mea aproape ţărănească, m-am aplecat ca să examinez mai îndeaproape obiectul acela, ca şi cum m-aş fi aplecat asupra unei probe de urină. Avea o tastatură care părea făcută pentru nişte pitici, rude cu spiriduşii. Avea un ecran pe care el – cel care desena coperte splendide pentru splendide cărţi tipărite – citea Tolstoi în timp ce călătorea, stând în picioare, cu metroul. Pe-atunci mai aveam încă o grămadă de lucruri pe care trebuia să le înţeleg, iar faptul că îmi aduc aminte exact de clipa aceea îmi arată că n-am înţeles nimic din întâmplarea respectivă, dar am pus-o deoparte cumva, fiind sigur că, într-o bună zi, voi avea destulă cultură ca să accesez amintirea şi să învăţ ceva din ea. Iată că am făcut-o şi pe asta!

Blackberry a dispărut de pe piaţă în 2016. Nu se ridica la înălţimea revoluţiei pe care chiar el o iniţiase. A fost un fel de Gorbaciov al telefoniei.

• Skype. Chiar în timp ce telefoanele mobile se transformau în PC-uri, cineva descoperea sistemul care permitea să transformi PC-urile în telefoane pentru care să nu plăteşti apelurile. Unu la unu, meci nul! Un detaliu interesant: cei doi întreprinzători care au înfiinţat Skype erau un suedez şi un danez; proiectul a fost pus la punct sub aspect tehnic în Estonia. E un caz foarte rar, în care bătrâna Europă reuşeşte să se strecoare în alaiul somptuos de inventatori şi întreprinzători americani. Dacă vă mai amintiţi, ultima oară se întâmplase asta cu zece ani înainte, la inventarea MP3-ului.

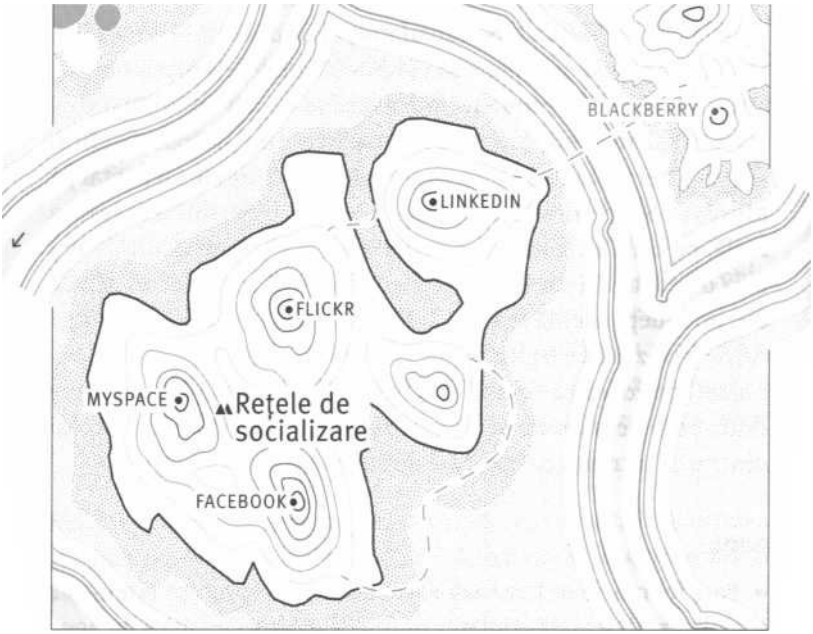
• Cu un an înainte de Facebook se naşte înaintaşul acestuia, anume Myspace. Reprezintă debarcarea definitivă a oamenilor în lumea paralelă. Înainte trimiteau mărfuri şi informaţie acolo, făceau să circule capitalul, înmagazinau înăuntru basme şi lumi paralele. De atunci însă, în lumea paralelă s-au dus chiar ei. Această afirmaţie trebuie interpretată literal: nu dădeau o raită prin lumea paralelă, ca în jocurile pe calculator, ci se duceau să fiinţeze şi acolo. Iată un exemplu care să vă ajute să înţelegeţi mai bine: cântăreaţa Adele, un fenomen care a vândut o sută de milioane de discuri, şi-a început cariera la

nouăsprezece ani înregistrându-şi singură trei melodii pe care, mai apoi, prietenii ei le-au postat pe Myspace. Succesul a fost răsunător. Nici nu exista încă în lumea reală, pe când în lumea paralelă a unei reţele de socializare era deja o vedetă. La un moment dat, a fost contactată de o casă de discuri independentă din Marea Britanie; se numea XL Recordings. Adele a crezut că e o glumă. Încă nu era tocmai simplu să te obişnuieşti cu ideea că lumea paralelă şi lumea reală făceau parte dintr-un sistem unitar al realităţii cu două forţe motrice: treceai dintr-una într-alta cu oarecare neîncredere şi suspiciune.

2004

• Pe 4 februarie se lansează Facebook. Iniţial, fusese o reţea de socializare destinată studenţilor din câteva universităţi. În 2006 i s-a dat acces liber oricui avea o adresă de mail şi cel puţin paisprezece ani împliniţi. În 2018, Facebook a ajuns la aproape două miliarde de utilizatori. Probabil că este cel mai amplu fenomen de colonizare înregistrat vreodată; adică, la ora actuală, un italian din doi debarcă frecvent în lumea paralelă cu ajutorul navelor puse la dispoziţie de Facebook. Un exod masiv, nu încape îndoială. Va fi o plăcere să-l studiem în *Glose,* ca să înţelegem dacă are vreun sens sau este pur şi simplu o dovadă dezarmantă de nebunie.

• Se lansează Flickr, care, în sine, nu e altceva decât o reţea de socializare pe care lumea îşi postează fotografiile. Interesant e că aici oamenii nu se duc ei înşişi să locuiască în lumea paralelă cu ei înşişi, cu chipurile, biografiile sau vorbele lor, ci numai cu imaginile. Mai exact, cu imaginile lor cele mai bune, surprinse cu ajutorul extensiei de sine reprezentată de aparatul de fotografiat. Este o formă de autoreprezentare destul de rafinată [v-aţi prezenta oare la o petrecere trimiţând înainte fotografiile cele mai frumoase cu dumneavoastră?], şi de aceea nu se bucură de succesul pe care îl are Facebook.



Dar iniţiază o stratagemă de colonizare pe care o regăsiţi astăzi în Instagram sau Snapchat, cu nişte implicaţii mentale surprinzătoare. Mă simt nevoit totuşi să adaug un detaliu a cărui unicitate paradoxală nu poate trece neobservată: unul din cei doi fondatori ai Flickr se numea Caterina Fake. Din câte ştiu eu, este singura femeie ce apare pe lista inventatorilor şi întreprinzătorilor cărora le datorăm insurecţia digitală. Singura! [Potrivit publicaţiei *Wired,* acasă la ea nu i se dădea voie să se uite la televizor, aşa că seara scria poezii şi asculta muzică clasică. E înduioşător. Numai dacă nu cumva numele său de familie nu este un mesaj codat[6] pentru imbecili ca mine.]

• Cineva (un oarecare Timmy O'Reilly, editor irlandez cu studii de filologie clasică) inventează expresia Web 2.0. Voia să deosebească astfel prima etapă de dezvoltare a Web-ului – în care utilizatorul era îndeobşte pasiv, consultând, navigând, însă găsind lucrurile gata pregătite – şi cea de-a doua etapă, în care predomina principiul

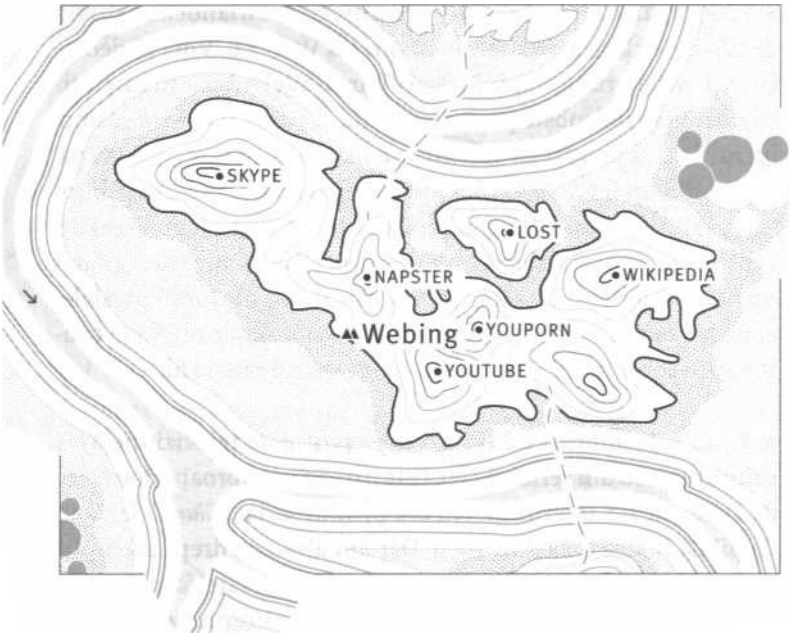
[6] Aluzie la numele de familie *Fake,* care înseamnă „fals" în limba engleză.

interactivităţii, iar apelul prin care i se cerea utilizatorului să creeze lumea paralelă era mai direct. Este un moment de cotitură potrivit şi reflectă bine semnificaţia colonizării digitale: nu ne-am limitat să punem stăpânire pe teritoriile lumii paralele, ci ne-am apucat cu toţii să le cultivăm, să le desenăm, să le construim. Iar Timmy a înţeles asta acum treisprezece ani.

• Pe 22 septembrie este transmis pe postul de televiziune ABC primul episod din serialul *Lost.* Este urmărit de aproape douăzeci de milioane de americani. Nu era primul serial; *Clanul Soprano,* de pildă, fusese lansat în 1999. Dar am ales *Lost* drept exemplu pentru că, probabil, reprezintă momentul în care forma aceea narativă iese la lumină şi nu se mai dă dusă. Vorbim aici despre asta pentru că serialele sunt un caz interesant de împletire între un mijloc de comunicare vechi – televiziunea – şi unul nou – computerul. Uriaşul lor succes planetar poate fi explicat numai apelând la codul genetic al insurecţiei digitale, pentru care serialele sunt cea mai reuşită expresie artistică. De aceea le enumăr aici. Şi de aceea, mai devreme sau mai târziu, va trebui să ne oprim şi să le analizăm puţin. O vom face. Nu acum însă. Acum apare YouTube.

2005

• Apare YouTube, acum cel de al doilea în clasamentul celor mai vizitate site-uri din lume. În fiecare minut sunt încărcate 400 de ore de înregistrări. Dacă încercaţi să vizualizaţi concret un asemenea număr, vedeţi un şir impresionant de oameni care îşi distilează experienţa în filmuleţe pe care apoi le transferă şi le stochează în lumea paralelă, de unde le recuperează la nevoie sau pur şi simplu din plăcere.



Astfel, contribuie la mişcarea de rotaţie a realităţii: o migraţie ciclică a evenimentelor prin intermediul celor doi poli, cel al lumii reale şi cel al lumii paralele. N-are importanţă cât sunt de idioate sau de frumoase conţinuturile cărora le dedică acel gest. Oricum ar fi, ei ţes precum păianjenii pânza circulară în care se prinde prada de toată frumuseţea pe care, devorând-o, o vor numi EXPERIENŢĂ.

2006

• Se lansează Twitter; ca să înţelegem sensul acestui demers trebuie să plecăm de la SMS-uri. De ani buni plutea prin aer ideea de a folosi telefoanele ca să scrii cu ajutorul lor mesaje pe care să le trimiţi de partea cealaltă a firului. Pe hârtie părea o idioţenie de proporţii [ei, atunci de ce n-am folosi radioul din maşină pe post de prăjitor de pâine?], dar, de fapt, ideea avea sens. Dat fiind că o linie telefonică rămâne neutilizată ore în şir, de ce să n-o folosim, între două apeluri, ca să transmitem texte scurte în format digital? se întrebaseră unii încă de pe la jumătatea anilor ’80. Au făcut nişte experimente, şi chiar

părea să funcţioneze. Trebuia doar să realizeze pachete de date de dimensiuni compatibile cu capacitatea liniei. De aceea, primele SMS-uri aveau lungimea de 18 semne. Au lucrat puţin la chestia asta şi au ajuns la 160 de semne. Nu le-a trecut prin cap să mai extindă lungimea SMS-urilor pentru că s-au uitat la textele de pe cărţile poştale pe care le trimiteau oamenii şi au constatat că 160 de semne erau deja un lux. Vă jur! înainte ca acest fenomen să se manifeste la suprafaţa consumului colectiv a fost oricum nevoie de mulţi ani. Primul celular care a pus la dispoziţie un sistem simplu de a trimite SMS-uri a fost Nokia 2010, în anul 1994. Trebuie menţionat şi că această facilitate n-a prins încă de la început. Statisticile din primul an sunt înduioşătoare: în medie, utilizatorii Nokia trimiteau în 1994 un SMS pe lună. Suflete inocente! Totuşi, după o vreme, oamenii şi-au dat seama de două lucruri: în primul rând, mesajul scris costa mai puţin decât apelul şi, în al doilea rând, să comunici în scris era mai practic decât să vorbeşti. În 2006, numai utilizatorii americani au trimis 159 de miliarde de SMS-uri. În momentul acela apare Twitter, care, de fapt, s-a mulţumit să unească două lucruri care funcţionau dumnezeieşte: SMS-urile şi reţelele de socializare. Le-au comasat cu multă dibăcie, creând o platformă fără îndoială comodă, rapidă şi prietenoasă. A fost un succes mondial. Pe atunci, atenţia tuturor şi dispreţul multora s-au concentrat pe faptul că mesajele erau limitate la 140 de semne. De fapt, întrucât era vorba de SMS-uri, era cât se poate de firesc să fie aşa, dar celor mai mulţi le-a convenit să interpreteze limitarea ca pe a nu ştiu câta dovadă de apocalipsă culturală: exista o categorie de oameni care îşi putea exprima gândurile în 140 de semne.

Nişte barbari!

Apropo de asta, consemnez aici că tocmai azi, ziua în care scriu acest text, preşedintele Trump (împăratul planetei) ne-a comunicat PRINTR UN TWEET următoarele: China sprijină în secret Coreea de Nord, iar asta pune în mare pericol pacea mondială.

Veţi fi de acord că, în acest caz, problema nu e că a reuşit să ne comunice asta în 140 de semne. E limpede că problema este cu totul alta, anume că un preşedinte al Statelor Unite a ajuns să comunice asemenea lucruri folosind acelaşi instrument pe care mecanicul meu îl foloseşte ca să comenteze meciurile echipei de fotbal Juventus Torino. Cred că mi-a scăpat mie ceva. În *Glose va* fi cazul să revenim asupra subiectului.

• Apare Youporn. Mă rog… asta ştiţi ce e.

2007

• Amazon lansează Kindle, adică un cititor de e-book-uri care promitea să elimine de pe piaţă cartea tipărită. Din punct de vedere simbolic, e un prag foarte important. Cartea tipărită pe suport de hârtie a fost şi este un soi de fortăreaţă totemică în confruntarea dintre insurecţia digitală şi civilizaţia secolului XX. Prin urmare, acela era un front decisiv pentru soarta războiului.

Trebuie spus că Bezos a aruncat în luptă toată forţa reţelei sale de distribuţie, dar nu era primul care încerca o manevră de acest fel. De pildă, în anul 2000 Stephen King îşi „publicase" noua sa carte cu titlul *Riding the Bullet*[7] exclusiv pe internet. O descărcai şi o citeai pe computer. O vindea cu 2 dolari şi 50 de cenţi, iar la scurt timp a început să o distribuie gratis. În primele 24 de ore, textul a fost descărcat de 400.000 de utilizatori [poate numai ca să vadă dacă se putea face una ca asta cu adevărat, habar n-am]. Mai trebuie menţionat şi că primii care au comercializat cu oarecare convingere un *e-reader,* adică un obiect creat special pentru a citi e-book-uri mulţumită brevetului cernelii electronice, au fost cei de al Sony, în 2004, cu Sony Librie. Însă şi faptul că nimeni nu îşi aminteşte de asta o fi însemnând ceva.

Dacă vreţi să ştiţi cum au evoluat lucrurile, iată câteva date referitoare la SUA, adică la ţara în care e-book-urile au înregistrat cel mai mare succes. Începând cu anul 2007, nici măcar nu s-au apropiat vreodată de cifra de vânzări a

[7] în limba română, titlul filmului *Riding the Bullet,* bazat pe nuvela omonimă, a fost tradus prin *Cochetând cu moartea.*

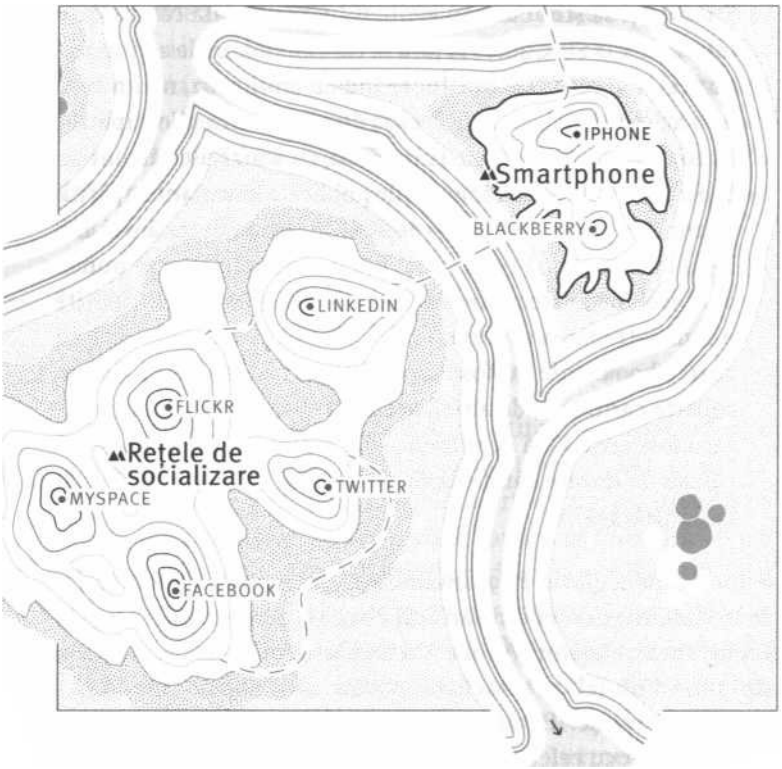
cărţilor tipărite, în 2011 au ajuns aproape la egalitate cu vânzările cărţilor cu coperte cartonate, adică noutăţile publicate în variantă tipărită, în anul următor chiar le-au depăşit şi, vreme de încă trei ani, le-au lăsat în urmă pe acestea. Era perioada în care se punea de obicei întrebarea: oare va dispărea cartea în format tipărit? Acum întrebarea se pune mult mai rar, poate pentru că în 2016 e-book-urile au fost surclasate în vânzări de cărţile cu coperte cartonate; de altfel, această schimbare de clasament nu a fost observată de nimeni, nici măcar de aceia care se tăvăleau de durere când e-book-urile erau în frunte. Cine să-i mai înţeleagă?!

• Încheiem în glorie. Pe 9 ianuarie 2007, Steve Jobs urcă pe scena de la Moscone Center din San Francisco şi spune lumii întregi că a réinventât telefonul. Apoi arată un obiect mic, subţire, elegant, simplu, ca un fel de tabacheră. Aveam să învăţăm curând să-i spunem pe nume: iPhone.

Comparat cu celelalte smartphone-uri de pe piaţă, era un fel de *Space Invaders* faţă de fotbalul mecanic. Era în mod clar cu vreo câteva generaţii mai avansat şi nu încăpea îndoială că era rodul unor minţi care gândiseră totul de la început, uitând de orice logică obişnuită.

Nici măcar nu era nevoie să-l porneşti, era suficient să te uiţi la el. Celelalte smartphone-uri aveau taste mici ca nişte picături, care te întâmpinau zâmbind dispreţuitor. El etala o singură tastă, liniştitoare, rotundă, plasată central în partea de jos, aproape părintească. Celelalte smartphone-uri erau mici computere mândre de statutul lor. El era un computer care se prefăcea că e un joculeţ. Trebuie spus că îi reuşea de minune.

Unul dintre aspectele care i-au lăsat pe cei mai mulţi cu gura căscată a fost, desigur, tehnologia *touchscreen.* Fără indicator, fără mouse, fără taste cu săgeţele, fără tastatură, fără cursor.



Dădeai direct cu degetele pe ecran şi mutai lucruri, le deschideai, le deplasai de colo colo. Da, exista o tastatură, dar apărea numai atunci când era nevoie şi nu avea taste adevărate, ci nişte litere pe care apăsai cu degetul (iată cum intervine din nou imponderabilitatea pe care o aducea *Space Invaders*). Era ceva irezistibil, ca mâncatul cu mâinile, iar Jobs, vulpe bătrână, ştia prea bine asta. Trebuie să urmărim înregistrarea acelei prezentări ca să înţelegem ce plăcere îi făcea să vadă publicul din faţa lui atingând extaziat, cu degetele, ecranul, ca şi cum ar fi mângâiat nişte fluturi. Acum, toate acestea ni se par destul de normale, dar în ziua aceea, când a deschis agenda şi a făcut un gest scurt, parcă ar fi vrut să alunge o muscă de pe ecran cu vârful degetului, iar lista de contacte a început să se deruleze armonios în sus, încetinind ritmul ca o bilă care se rostogoleşte tot mai încet până se opreşte, ei bine, exact în momentul acela se aude un fel de freamăt care

vine dinspre public, de parcă ar fi aplauzele unor copii, un fior de uimire infantilă. Vă jur că sunt şi unii cărora le scapă şi câte un strigăt. La naiba, nu făcea altceva decât să deruleze contactele din agendă! Când, după vreo zece minute, a mărit o fotografie apăsând pur şi simplu cu degetul mare şi cu arătătorul şi apoi depărtând cele două degete, sala s-a dezlănţuit. Era limpede că acolo se petrecea ceva. De parcă s-ar fi semnat un tratat de pace între om şi maşini, iar ceea ce era artificial devenea pentru totdeauna firesc. Ceva se dizolvase şi un alt fel de blândeţe părea să îndemne maşinile să devină o prelungire a minţii şi a corpului oamenilor.

După vreo câţiva ani, după ce familia mea capitulase în faţa unei firme care era în stare să ceară 50 de euro pentru un încărcător, deci iPhone-ul era de-acum de al casei, am avut ocazia să asist la o scenă despre care, mai apoi, am aflat că era destul de frecventă; consider că e util să o povestesc în acest context. Fiul meu cel mic, un băieţel de trei ani, se cocoţase pe un scaun ca să se uite mai de aproape la ziarul pe care îl lăsasem deschis pe masă. Nu voia să-l citească, nu era aşa de avansat, îl atrăsese fotografia unui fotbalist şi se urcase pe scaun ca s-o vadă mai bine. Eu îl supravegheam din camera alăturată, ca nu cumva să cadă. Dar el n-a căzut, ci a început să dea cu degetul peste poză, exact cum făcea bătrânul Jobs în ziua aceea, în faţa tuturor spectatorilor. A dat o dată, de două ori, de trei ori. Am văzut cum constată enervat că nu se întâmplă nimic. Fără prea mari iluzii, a încercat să mărească poza, exact ca Jobs, depărtând încetişor degetul mare şi arătătorul. Nu s-a întâmplat nimic. Atunci a rămas puţin contrariat fixând fixitatea aceea, iar eu ştiam că evalua prăbuşirea unei întregi civilizaţii, civilizaţia mea. Am înţeles atunci că, atunci când va creşte, nu va citi ziare tipărite şi că şcoala îl va enerva îngrozitor.

Trebuie să mai adaug ceva: întrucât în familia noastră sunt cultivate valori tipice prin Savoia* precum încăpăţânarea şi perseverenţa nebunească în a rezolva

problemele, fiul meu nu s-a dat bătut înainte de a face o ultimă încercare, ce mi s-a părut un amestec memorabil de raţiune şi poezie: a dat foaia şi s-a uitat puţin pe dosul fotografiei ca să vadă dacă era ceva în neregulă. Poate vreun sigiliu care trebuia înlăturat. Cine ştie… vreo funcţie care trebuia activată. Vreo baterie care trebuia înlocuită.

Pe verso era un articol despre naţionala de baschet.

L-am văzut cum se dă jos de pe scaun cu faţa unui cântăreţ de jazz la ora închiderii localului. Nu ştiu dacă mă înţelegeţi… cu faţa aceea a unui cântăreţ de jazz care o salută pe femeia de serviciu, îşi pune pardesiul şi se întoarce acasă. Nu ştiu cum altfel să vă explic mai bine.

Cam în aceeaşi perioadă, un prieten care locuise o perioadă în California ca să facă filme s-a întors în Italia în concediu şi a fost puţin cam năucit de călătoria de la aeroportul Malpensa de lângă Milano până acasă la el. Trebuia să-şi recupereze maşina din parcare sau să cumpere un bilet de autobuz, nu-mi mai amintesc. Mă rog, s-a trezit în faţa automatelor la care plăteşti şi iese un bilet. Eu nu eram de faţă, mi-a povestit el după aceea. Ţinea să-mi povestească pentru că, spunea el, „e o poveste din care am învăţat multe, dar nu prea ştiu ce anume”. În fine, niţel năucit, se afla acolo, în faţa automatului. Locuise câţiva ani în California, după cum am spus, era tânăr şi destul de fâşneţ (îşi făcea cumpărăturile online, de exemplu). Aşadar, a început să apese cu degetele pe ecran. Pe ecran erau un fel de iconiţe, iar el tot insista cu degetul atingând-o pe aceea care i se părea mai potrivită. Nimic! A tot apăsat pe ecran Ducatul de Savoia, regiune istorică alpină care cuprindea şi o zonă din nordul Italiei – inclusiv bună parte din regiunea numită astăzi Piemont, cu reşedinţa la Torino, oraş în care s-a născut Alessandro Baricco –, ai cărei locuitori se caracterizau, într-o viziune stereotipată, prin perseverenţă şi încăpăţânare.

Cu degetele o vreme. Apoi i-a sărit în ajutor un cuplu trecut de prima tinereţe; oameni destul de înţelegători, cu un aer bând. Prietenul meu nu-i cunoştea, dar, când mi-a povestit întâmplarea, mi-a spus că erau în mod sigur doi

oameni din Cologno Monzese”, că aveau o mercerie şi se uitau non-stop la postul naţional de televiziune. Oricum, oameni educaţi, au intervenit şi i-au atras atenţia prietenului meu că pe automat erau nişte butoane şi trebuia să apeşi pe acelea. Au spus asta cu politeţe, cu pauze între cuvinte, din câte mi-a relatat mai apoi prietenul meu, uitându-se din când în când la şapca de baseball pe care o purta prietenul meu, ca şi cum ar fi vrut să se convingă de ceva.

Până la urmă, i-au scos ei biletul.

Mi-i şi imaginez mai apoi, în maşină, dând din cap a pagubă, fără să rostească vreun cuvânt.

Căci încurcate sunt încrucişările civilizaţiilor, când se petrec. Şi de nejudecat este mersul pieziş al inteligenţei omeneşti.

Ţin să menţionez că, în ceea ce mă priveşte, când intru într-un magazin Apple şi îi văd pe toţi cum îmi zâmbesc, mă crispez de mă apucă şi crampele. În plus, orice actualizare de software mi se pare un şantaj şi interpretez încercarea constantă şi insistentă de a mă face să cumpăr cel mai nou model de iPhone ca pe o agresiune la adresa persoanei mele. Însă acum trebuie să scriu aici, cu toată seninătate, ceva important. IPhone-ul, primul meu iPhone, era telefon, sistem de navigare pe internet, poartă care se deschidea spre Web, instrument pentru scris mailuri şi mesaje, consolă pentru jocuri, aparat de fotografiat, depozit imens pentru muzică şi, eventual, pentru aplicaţii, de la meteo până la cotaţiile de la bursă. La fel cum dulăpiorul cu *Space Invaders* putea conţine infinitul, numai că iPhone-ul era mult mai uşor şi infinit mai frumos. Îl puneai în buzunar şi cântărea cât o pereche de ochelari. Decreta oficial zorii unei epoci în care tranziţia către lumea paralelă avea

* Cologno Monzese, localitate din regiunea Lombardia, cu o populaţie de aproximativ 45.000 de locuitori.

Să devină un gest aproape fluid, absolut firesc şi eventual neîntrerupt. Imponderabilizând la maximum postura om-tastatură-ecran şi eliberând-o de orice

rigiditate, o impunea pentru totdeauna drept stil de viaţă. Reprezenta accesul privilegiat în sistemul de realitate cu două inimi pe care epoca clasică şi-l imaginase şi care, odată cu iPhone-ul, devenea cuibul experienţei omeneşti. Făcea toate acestea aducând cu sine o inflexiune mentală care avea să se dovedească hotărâtoare: ERA DISTRACTIV. Era ca un joc. Era conceput pentru nişte adulţi copii, şi părea conceput de copii adulţi. Aşa cum vom vedea în *Glose,* nu era doar un rod al mentalităţii Apple, ci aduna şi desăvârşea o moştenire care venea de departe, întreaga insurecţie digitală purta în sine dorinţa neexprimată ca experienţa să poată deveni un gest rotund, frumos şi confortabil. Nu recompensarea unui efort, ci consecinţa unui joc.

Printscreen de final

La o privire de ansamblu asupra coloanei vertebrale, totul pare destul de limpede. Odată încheiată epoca clasică, civilizaţia a mers înainte în mod coerent, în direcţia în care pornise. Se putea opri, se putea întoarce, putea regreta sau pur şi simplu se putea rătăci. Dar n-a fost aşa. A mers înainte cum ar fi putut merge înainte într-un joc pe calculator, încercând mereu să ajungă la următorul nivel şi neoprindu-se deloc. Uneori mai murea, dar, la fel ca în jocuri, avea mai multe vieţi. 11 septembrie şi crahul financiar al companiilor *dot.com* au fost două lovituri ucigătoare; una ameninţa pacea, care reprezenta tabla de joc necesară partidei, iar cealaltă elimina de pe tabla de şah o groază de piese. Puteau reprezenta sfârşitul. Dar n-a fost aşa pentru că, reconstituind cumva tabla de şah şi concentrându-se asupra pieselor rămase, oamenii au început din nou să joace. Nişte încăpăţânaţi!

Dacă vreţi, rezultatele sunt evidente chiar şi sub aspect numeric. Vă amintiţi că am plecat de la nişte cifre de referinţă. Ia să vedem care a fost evoluţia lor.

— Numărul de utilizatori de internet în lume. Erau 188.000.000, adică 3,1% din populaţia globului. După zece ani, sunt 1.5 00.000.000, adică 2 3% din populaţia globului.

— Numărul de site-uri Web. Erau 2.410.000. După zece ani sunt 17 2.000.000.

— Numărul de clienţi Amazon. Erau 1.500.000. După zece ani sunt circa 8 8.000.000.

— Procentul de americani care au un computer acasă. Era de 35%. După zece ani este de 72%.

Păi e destul de clar, nu-i aşa?

Dar, dincolo de numere, este clară o inerţie aproape de neoprit, colectivă, aparent de bun augur. Acum putem afirma cu destulă certitudine că, în era colonizării, oamenii aceia, adică noi, au făcut ceva foarte cuminte: au extins jocul trasat în epoca precedentă. Le-a ieşit bine mai cu seamă în două direcţii: reţelele de socializare şi smartphone-ul. Acestea sunt cele două totemuri ale deceniului. Facebook, Twitter / Blackberry, iPhone. În sine, sunt simple instrumente, dar, aşa cum spunea Steward Brand, dacă schimbi instrumentele vei construi o civilizaţie. Într-adevăr, acele două instrumente aveau în miezul lor două mişcări telurice, ca să spunem aşa, menite să-şi lase amprenta. Să le enumerăm aici:

UNU Reţelele de socializare atestau colonizarea FIZICĂ a lumii paralele. Carevasăzică oamenii s-au mutat FIZIC în lumea aceea. Nu au mutat acolo doar documente, ci s-au mutat ei înşişi, ducând cu ei profilul şi personalitatea lor. Sau, în cazuri mai rafinate precum Flickr, propria reverberaţie, căldura emoţiilor, freamătul dorinţelor, adică lumea care le plăcea. Totodată, au mutat acolo şi o parte tot mai semnificativă a relaţiilor lor sociale. Dacă măsuraţi diferenţa dintre a trimite un SMS unui prieten şi a scrie un tweet pe care poate că îl vor citi zeci de mii de persoane, vă daţi seama de ceea ce s-a întâmplat în doar câţiva ani: practic, ne-am legat între noi, ne-am conectat precum sertarele profesorului Berners-Lee, am hotărât să comunicăm între noi în acelaşi fel în care comunicam informaţiile pe Web, am găsit în lumea paralelă un sistem lipsit de contact de uzură, care ne permitea să extindem orice gest sau cuvânt al nostru în largul mării unei comunităţi aparent nemărginite.

Atenţie, nu mă înţelegeţi greşit! Nu spun că NE-AM MUTAT Şi TRĂIM COMPLET ÎN LUMEA PARALELĂ. Am colonizat-o, ceea ce înseamnă altceva. Am pus-o în legătură cu lumea şi am făcut să se rotească destul de eficient sistemul acela cu tracţiune dublă inventat odată cu Web-ul. Dacă vreţi, chiar reţelele de socializare vă explică acest fapt cât se poate de clar. Nimeni nu trăieşte în totalitate în lumea paralelă [bine, adică în afară de vreun *nerd* fără scăpare]. Cei mai mulţi au învăţat să îşi pună în circulaţie personalitatea pe două circuite diferite; au înţeles până la urmă că aceste două circuite sunt două inimi ale aceluiaşi organism: realitatea. Orice s-ar spune, am ajuns să fim destul de pricepuţi la chestia asta. Astăzi, chiar şi un elev de gimnaziu se descurcă destul de bine în jocul cotidian care presupune trecerea hotarului între lumea reală şi lumea paralelă, în ambele sensuri şi în repetate rânduri. Probabil că însăşi ideea existenţei unui astfel de hotar este pentru el nepotrivită pentru a-i descrie experienţa. El sălăşluieşte cu pricepere într-un sistem al realităţii cu tracţiune dublă, iar în el experienţa circulă printr-un sistem sangvin cu două inimi. Neîndoielnic, am da dovadă de superficialitate dacă l-am întreba unde bate o inimă şi unde bate cealaltă. Probabil că întrebarea atinge o problemă, dar cu siguranţă ar trebui formulată în termeni mai puţin infantili…

DOI Colonizarea masivă a lumii paralele şi tranzitul fizic al oamenilor dincolo de noua frontieră au fost un proces accelerat fără doar şi poate de un alt totem al epocii: smartphone-ul. În acest caz, dinamica este foarte clară: se urmărea eliminarea oricărei rigidităţi din postura om-tastatură-ecran, astfel încât să facem trecerea de la lumea reală la cea paralelă cât mai simplă cu putinţă. Este evidentă continuitatea cu epocile precedente; atât alegerea posturii aceleia, cât şi inventarea lumii paralele erau două decizii fundamentale ce aşteptau de la tehnologie un design care să le facă uşor de folosit de către majoritatea oamenilor. Aşa s-a şi întâmplat.

Astfel, după vreo treizeci de ani de la micii marţieni din

Space Invaders, iată cum se înalţă în faţa ochilor noştri embrionul destul de clar al unui peisaj pe care, pe bună dreptate, putem începe să-l interpretăm drept o nouă civilizaţie. Nu drept o electrizantă schimbare tehnologică, ci drept o civilizaţie în toată puterea cuvântului.

Ce anume putem descoperi în ea care să ne surprindă – sau, mai bine zis, să ne nedumerească – apucându-ne să facem săpături şi să studiem fosilele, vom afla cât se poate de limpede în *Glosele* ce urmează.

Sau cel puţin aşa nădăjduiesc eu.

Istorie
9.11
DOT.COM BUBBLE
SKYPE
LOST
NAPSTER
WIKIPEDIA
YOUPORN
Webing
YOUTUBE
KINDLE
IPHONE
Smartphone
BLACKBERRY
LINKEDIN
FLICKR
Rețele de socializare
MYSPACE
TWITTER
FACEBOOK

Glose la era colonizării

THE GAME

M-am întors la înregistrarea aceea în care Steve Jobs prezintă iPhone-ul. Voiam s-o studiez mai bine, să fac săpături, să caut fosile. Acolo se afla o descoperire care putea să ducă departe. Până la urmă, m-am convins că descoperirea era faptul evident că JOBS SE DISTREAZĂ DE MINUNE în înregistrarea aceea. Nu spun că se distrează pentru că e acolo pe scenă şi o face pe grozavul, nu; se vede că îl distrează tocmai iPhone-ul. Nu se distrează pentru că VORBEŞTE despre el, ci se distrează FOLOSINDU-L. Ştiu că acum aşa ceva pare normal, dar trebuie să ne întoarcem la momentul respectiv, la ceea ce se întâmplase înainte. La bagajul cu care veneam. Era oare DISTRACTIV telefonul cu receptor şi disc? Nu era! Era oare DISTRACTIV telefonul public, acela din cabine? Nu era! Era DISTRACTIV un Blackberry? Nu prea. Toate erau nişte instrumente care rezolvau probleme, dar nimeni nu-şi imaginase că ar fi trebuit să găsească SOLUŢII DISTRACTIVE, prin urmare nu rezolvau nimic distrându-ne pe noi.

IPhone-ul era distractiv. Şi tocmai asta vrea să comunice Jobs în timp ce vorbeşte.

SPUNE CĂ ESTE UN JOC.

Iată fosila!

Spune că este un joc.

Ia încercaţi puţin să vă amintiţi de câte ori în viaţă vi s-a întâmplat să aveţi o problemă (de natură practică) a cărei soluţie SĂ FIE UN JOC. Nu de prea multe ori. Şi, până la urmă, toate aceste ocazii trebuie căutate în trecutul îndepărtat, în copilărie, pentru că primii specialişti adevăraţi în *gamification* sunt părinţii: furculiţa transformată în avion, care zboară şi apoi intră în guriţă… Oliţa în formă de navetă spaţială, tata care se transformă în monstru, vultur sau cactus, în funcţie de problema care

trebuie rezolvată. Eu îi schimbam scutecele fiului meu prefăcându-mă că sunt un căutător de aur din Yukon, în căutarea unor pepite [o dată chiar am găsit o monedă mică]. În sfârşit... Voiam să spun că iPhone-ul fusese creat pentru a rezolva multe probleme, dar făcea toate acestea precum furculiţa-avion; toate părţile obiectului aceluia îţi aminteau încontinuu de asta, alegând sistematic soluţii cu iz de joc şi de copilărie. Culorile, grafica, iconiţele acelea care păreau nişte bomboane, scrisul de copii şmecheri, prezenţa unui singur buton [până şi jocurile pentru sugari au cel puţin două...]. Evident, însăşi tehnologia touchscreen era infantilă. Ce să fi crezut oare cei doi din Cologno Monzese când l-au văzut pe prietenul meu cum se încăpăţânează să atingă ecranul ca să obţină biletul de la automatul din aeroport? Că era un copil, asta au crezut (de altminteri, purta şi şapca de baseball ca să le confirme bănuiala).

Aşadar, joc şi copilărie. Dar nu trebuie să credem că era vorba numai de ambalaj, de design, de aspect. Faptul că Jobs se distra sincer pe scenă sugera ceva mai profund: iPhone-ul, la fel cum se întâmplase înainte cu Macintosh şi cu iPod, nu avea doar aspectul unui joc, ci, cumva, chiar asta era. Conceptual, ERA CONSTRUIT CA UN JOC PE CALCULATOR. Ce anume făceai cu obiectul acela, fără să stai prea mult pe gânduri? Aflându-te în postura om-tastatură-ecran, mai prietenoasă mulţumită tehnologiei touchscreen, înfrângeai duşmani care te asaltau sub forma unor sarcini mărunte, de pildă să-i dai un telefon mamei sau să cauţi adresa unui restaurant. Făceai faţă unor probleme modeste prin contramăsuri modeste, toate plăcute atingerii şi privirii, marcate de efecte sonore aducătoare de satisfacţie. Vrei să-l suni pe Gigi? O secvenţă plăcută de patru atingeri. Vrei să-i faci o fotografie Marisei? O secvenţă plăcută de trei atingeri. Vrei să ştergi poza pentru că Marisa n-a ieşit deloc bine? O secvenţă plăcută de două atingeri.

Şi aşa mai departe. Pentru jucătorii mai experimentaţi, existau niveluri avansate: puteai intra pe Web, puteai să-ţi

cumperi muzică sau să scrii un mail. Dar şi în aceste situaţii tot despre un joc rapid era vorba. Un mic marţian care vine spre tine, şi tu îl căsăpeşti. Până la urmă, poţi s-o întorci pe toate părţile, dar acela nu era un telefon, în fond nu era nici măcar un instrument. Chiar părea să fie mai întâi de toate un joc pe calculator. De fapt, mai multe jocuri pe calculator puse laolaltă.

Mai apoi am descoperit că asta nu se petrecea din întâmplare sau dintr-un şiretlic al lui Jobs, ci avea origini îndepărtate. Pentru că se cuvine să ştim că jocurile pe calculator sunt, de fapt, unul dintre miturile fondatoare ale insurecţiei digitale, una dintre divinităţile importante din Olimpul oamenilor acelora. Nu spun asta pentru că în reconstrucţia mea am pornit, ca din întâmplare, de la *Space Invaders.* Spun asta pentru că, *din perspectivă istorică,* jocul pe calculator a fost un fel de leagăn pentru mulţi dintre protagoniştii acelei insurecţii. Vreţi să ascultaţi două poveşti instructive?

În prima trebuie să ne întoarcem la fabulosul Stewart Brand, cel care a spus *Stay hungry, stay foolish.* Bun! într-un interviu acordat acum câţiva ani ziarului *The Guardian,* s-a apucat să povestească despre cum a început totul acolo, în California. Iată ce spune la un moment dat: „Eram la Universitatea Stanford, la centrul de calcul, pe la începutul anilor ’6o, iar la un moment dat văd nişte băieţi care joacă *Spacewar* [un joc electronic în stilul *Space Invaders,* dar mult mai primitiv şi mai puţin distractiv]. Inventaseră chestia aia din nimic şi, în timp ce jucau, te uitai la ei şi înţelegeai că erau complet detaşaţi. N-aş şti cum să spun altfel. Erau detaşaţi de corpurile lor. Până în ziua aceea, eu mai întâlnisem o singură chestie care te putea face să simţi că te detaşezi de corpul tău în felul acela: drogurile”.

Fireşte, primul lucru pe care o să tindeţi să-l ţineţi minte din această scurtă anecdotă este asemuirea jocurilor electronice cu drogurile. De altminteri, dacă aveţi copii, acesta este unul dintre cele mai mari coşmaruri ale dumneavoastră. Dar trebuie să vă rog să renunţaţi la idee,

să nu vă lăsaţi distraşi şi să mă urmăriţi în continuare. După vreo zece ani de la epifania aceea, Stewart Brand a scris pentru revista *Rolling Stone* un lung articol care avea să intre în istorie ca prima teoretizare, profetică şi genială, a ceea ce avea să se întâmple cu computerele. Este prima ocazie în care cineva a scris negru pe alb, într-un moment în care aşa ceva părea o nebunie, că toţi oamenii vor dispune de un computer, că fiecare dintre noi va avea un asemenea obiect pe biroul său. Erau o forţă care trebuia distribuită, care avea să ne uşureze viaţa tuturor, aducându-ne linişte şi o oarecare fericire. În sfârşit, e un articol epocal, credeţi-mă. Stilul nu e cine ştie ce, dacă îmi îngăduiţi critica, dar conţinutul era uimitor. Ei bine, care este titlul acelui articol?

Spacewar.

Denumirea jocului electronic.

Într-adevăr, jumătate din articol e despre jocul acela, vă jur. De ce? Răspunsul îl dă chiar Brand: *„Spacewar txA* globul de cristal ideal în care puteai citi în ce anume va consta contribuţia informaticii şi a folosirii computerelor în evoluţia noastră”.

Înţelegeţi dumneavoastră că oamenii aceia aveau jocul înscris în codul lor genetic. Aceea era obârşia lor. Nu erau nişte pierde-vară care-şi imaginau că viaţa întreagă nu e altceva decât un joc. Despre altceva e vorba. Jocurile electronice erau punctul lor de plecare, iar asta avea să-i marcheze pentru totdeauna.

Dacă încă mai aveţi îndoieli, iată cea de-a doua poveste!

Din nou protagonistul este Steve Jobs. În 1983, a fost invitat să vorbească la un congres al designerilor la Aspen, Colorado. Nu ştiu cât era de cunoscut pe atunci, însă ştiu sigur că toată sala aceea plină de designer! nu ştia mai nimic despre computere. El se afla acolo ca să-i facă să înţeleagă măcar lucrurile fundamentale, baza. Bun! La un moment dat, dându-şi seama că absolut nimeni nu ştia ce e un software, a încercat să le explice. Ca element ajutător, s-a folosit de o comparaţie cu televiziunea. Spunea cam aşa: un program televizat poate reproduce o experienţă.

Dacă mă uit la înmormântarea lui JFK, mă emoţionez, retrăiesc experienţa aceea, nu-i aşa? Fireşte, designerii n-au priceput o iotă (nici eu, de altfel), aşa că el le-a spus să stea liniştiţi, că are exemplul perfect prin care să-i facă să priceapă ce anume face un computer. Oare ce exemplu a ales?

Un joc electronic.

Mai exact, a ales *Pong* – poate că vi-l amintiţi, era un joc de ping-pong foarte rudimentar care putea crea dependenţă. Fusese inventat în 1972, cu şase ani înainte de *Space Invaders.* În fine, a început să vorbească despre *Pong.* Ca să le explice unor oameni care nu aveau nici cea mai vagă idee despre asta ce anume face un computer, a ales exemplul care, în mintea lui, întruchipa cât mai sintetic şi precis calităţile revoluţionare ale unui computer: un joc electronic în care trebuia să loveşti o mingiuţă.

Aşa că nu trebuie să ne mire prea tare faptul că îl găsim, după douăzeci şi patru de ani, prezentând iPhone-ul şi distrându-se de minune în timp ce lasă impresia că are în mână un joc. Chiar asta avea în mână: un joc, iar acum putem afirma asta cu seninătate. Dintotdeauna fusese aşa, dintotdeauna avusese de-a face cu jocuri de-a lungul vieţii sale de hacker; făcuse numai jocuri de ping-pong. La o adică, nici n-ar fi chiar aşa de important dacă Jobs n-ar fi doar unul dintre cei mulţi. Poate că el conştientiza fenomenul mai bine decât ceilalţi, dar era doar unul dintre cei mulţi. Jocurile electronice au fost sala de antrenament pentru majoritatea hackerilor care au declanşat insurecţia digitală şi reprezenta întru câtva schema mentală în care se rezumau cel mai limpede intuiţiile uşor neclare ale minţilor acelora îndeobşte criptate. Erau în căutarea unei lumi şi, din instinct, şi-o imaginau cu designul şi arhitectura logică a unui joc electronic.

Reluată aproape regulat ori de câte ori trebuia formulată o problemă căreia să i se găsească o soluţie, înclinaţia aceasta n-avea cum să nu producă, pe termeni lung, nişte vietăţi precum actualele smartphone-uri sau nişte medii precum Spotify ori Tinder. Practic, sunt nişte

jocuri. Dar încă din era colonizării, adică acum mai bine de zece ani, rezultatul era destul de evident. În timp ce Google era încă, fără să ştie, un joc (într-adevăr, e destul de greu să-l numim *distractiv),* Facebook ia naştere având deja o componentă ludică de netăgăduit: printr-o alegere conştientă, mediul este confortabil, comod, distractiv. Apar nişte numere (numărul de //fe-uri, numărul *de followers...)* care reprezintă în mod clar punctele acumulate în jocurile pe calculator, recuperate şi asimilate cu mare dezinvoltură. Twitter va învăţa lecţia şi, la rândul său, va deveni o maşină care, în fond, derulează una după cealaltă nişte partide, cu rezultatele mitraliate (re^eet-uri, *like-uri* şi aşa mai departe), într-o îngrămădeală distractivă şi neîntreruptă de câştigători şi de perdanţi. Între timp, link-urile de pe Web ofereau în continuare liniile acelea de paşi adorabile de-a latul patinoarului lumii paralele, Napster se juca de-a hoţii şi vardiştii, emoticoanele începeau să infesteze SMS-urile, iar unii încercau să vândă Kindle pe post de tablă magnetică. Şi asta fără să mai pomenim jocurile propriu-zise, jocurile electronice, care se cuibăriseră deja în orice dispozitiv. Avem suficiente elemente ca să pricepem ce se întâmpla: jocul era ridicat la rangul de schemă fondatoare a unei întregi civilizaţii. Din acel moment, existenţa promitea să devină o interesantă colecţie de partide în care asperităţile realităţii reprezentau terenul de joc, iar emoţia experienţei era premiul cel mare. Era cumva tărâmul făgăduinţei pentru hackeri: un singur joc pe calculator, liber şi neîntrerupt. *The Game.*

Nu cred că mai este cazul să vă atrag atenţia că ne aflăm într-un punct crucial [spuse el în timp ce ne atrăgea atenţia]. De fapt, *The Game* concentrează, pe bună dreptate, multe dintre îndoielile şi temerile noastre. La un moment dat, ne-am dat seama cu neplăcere că multe dintre gesturile noastre îşi pierduseră ritmul lent şi meditativ pe care îl învăţaserăm, transformându-se în mişcări rapide şi adesea lipsite de poezie, iar în acel moment am desluşit, în cele din urmă, o posibilă geneză a

fenomenului: lumea de acum a fost trasată de cei care inventaseră *Space Invaders,* nu de cei care inventaseră fotbalul mecanic.

L-am întrebat cândva pe un prieten, care nu era deloc prost, de ce se încăpăţâna să cumpere discuri de vinii. În loc să înceapă litania obişnuită că sunetul e de calitate mai bună şi aşa mai departe, mi-a răspuns: „Pentru că îmi place să mă ridic de pe canapea, să mă duc să pun discul, iar apoi să mă aşez din nou". E un mare iubitor de muzică şi voia să-mi spună că, pentru el, să asculte muzică era o experienţă preţioasă pe care o asocia instinctiv cu un gest lent, poate uşor obositor, ba chiar de-a dreptul solemn. Dacă vă întrebaţi cum de am trecut de la o civilizaţie atât de elegantă la una în stare să inventeze Spotify (în care schimbi discul printr-un click), ei bine, acum avem cel puţin un răspuns parţial: pentru că am ales calea *The Game.* O spun direct: din raţiuni istorice şi, ca să zicem aşa, darwiniene, de la un punct încolo (de la iPhone încolo, dacă ar fi să propun o dată), nimic n-a mai avut şanse reale de supravieţuire dacă nu avea în ADN-ul său moştenirea genetică a jocurilor pe calculator. Ba chiar pot să mă hazardez să descriu, spre folosul tuturor, trăsăturile genetice ale speciei menite să supravieţuiască:

— Un design plăcut, capabil să stârnească satisfacţii senzoriale;

— O structură care să se revendice de la schema fundamentală *problemă/soluţie,* repetată de mai multe ori;

— Timp scurt de soluţionare a oricărei probleme;

— Creşterea treptată a dificultăţii jocului;

— Inexistenţa şi inutilitatea nemişcării;

— Învăţare prin joc, nu prin parcurgerea unor instrucţiuni de utilizare abstracte;

— Beneficii imediate, fără preambul;

— Afişarea liniştitoare a unui punctaj la un anumit număr de operaţiuni.

Ei, nu-mi trece prin minte altceva, dar am o veste importantă pentru dumneavoastră: cu rare excepţii, dacă aveţi o activitate care nu are cel puţin jumătate din aceste

caracteristici, faceţi ceva ce a murit de mult.

Aveţi voie să vă impacientaţi.

SUPERFICIALITATE

Gândirea răsturnata în prezentarea iPhone-ului făcută de Steve Jobs, în înregistrarea aceea, mai era ceva; dacă ne uităm bine, era ceva care se repeta obsesiv. Un cuvânt.

Simple. Very simple. Very very simple.

Simplu.

Fie că era vorba să pui o melodie a formaţiei Beatles, fie că voiai să-i dai un telefon unui prieten, să navighezi pe Web, să dai sonorul mai tare sau să închizi totul, de fiecare dată interacţiunea cu iPhone-ul presupunea un gest scurt, care nu era numai distractiv, ci, aşa cum a subliniat Jobs în repetate rânduri, şi simplu, foarte simplu.

Pare ceva cât se poate de evident şi de nesemnificativ. Şi totuşi…

Simplu nu este doar antonimul lui *dificil.* În acest caz, este mai ales antonimul lui *complex.* Jobs ţinea să sublinieze mai cu seamă că iPhone-ul reuşea să reunească procese foarte complexe în limpezimea definitivă a unui gest simplu. Nu spunea că a *simplificat* telefonul. Dimpotrivă, spunea că l-a transformat într-un instrument deosebit de complex. Totuşi, ţinea mult să sublinieze că a-l folosi era al naibii de *simplu.* Dispozitivul acela izbutise cumva să izoleze toată complexitatea problemei într-un fel de pliu ascuns, lăsând să plutească la suprafaţă numai rodul curat al acelor procese complexe, sinteza lor ultimă, miezul lor elementar şi util: nişte iconiţe pe care să le atingi, liste care se derulau, pagini care se răsfoiau. Cu ochii aţintiţi asupra ecranului şi cu degetele care-l atingeau, aveai impresia că ai acces la nişte gesturi care fuseseră curăţate de orice impurităţi şi ţi se ofereau, dintr-odată, într-un fel de simplitate definitivă, ultimă. Esenţialul se ridicase la suprafaţă, iar restul fusese înghiţit de un non-loc invizibil.

Era o senzaţie foarte plăcută, bine sintetizată de iconiţele acelea prietenoase, zâmbitoare, colorate. Acum

înţelegem mai lesne că în spatele aspectului lor uşor infantil se afla ceva foarte sofisticat: erau vârfurile unor aisberguri imense, nespus de complexe, care zăceau ascunse pe undeva pe sub suprafaţa ecranului aceluia. Batjocoritoare, iconiţele acelea foloseau imaginile stilizate ale instrumentelor pe care, în acelaşi timp, le distrugeau: receptorul telefonului, acul busolei, plicul pentru scrisori, limbile ceasului. Avea chiar şi o roată zimţată. Condamnate la dispariţie ca obiecte, erau transmise mai departe ca geamanduri care marcau punctul exact în care se ridicase la suprafaţă miezul util al lucrurilor, dezbărat de complexitatea proceselor de secol XX care-l ţineau prizonier. Se aflau acolo ca să semnaleze APARIŢIA ESENŢEI EXPE RIENŢEI DIN VIZUINILE SALE SUBTERANE, ALEGÂNDU-ŞI SUPRAFAŢA DREPT HABITAT NATURAL. Ţin să vă spun că am ajuns la inima culturii digitale.

Ei, până la urmă era doar un telefon, veţi spune. Da, însă trebuie să fim atenţi la felul cum concepeau instrumentele cei care voiau să modifice mintea oamenilor modificând instrumentele pe care le manevrau. Şi trebuie să fim suficient de lucizi încât să recunoaştem în iPhone o schemă mentală care avea să exercite o influenţă imensă asupra stilului nostru de viaţă. Este o siluetă uşor de recunoscut: un aisberg. O complexitate imensă dispare sub pânza apei, iar minusculul miez util al lucrurilor se ridică şi pluteşte la suprafaţă. Nişte operaţii matematice complexe, stocate în depozite subterane, generează rezultate elementare care sunt uşor de citit pe suprafaţa netedă. Efortul alunecă într-un trecut uitat, iar experienţa ni se oferă sub forma unui gest imediat, firesc.

Un aisberg.

Acum atenţie, pentru că e un moment crucial. Caracteristica deosebit de interesantă a acestui contur mental – aisbergul – este următoarea: DACĂ ÎL RĂSTURNAŢI, OBŢINEŢI EXACT CONTURUL MENTAL CARE A DOMINAT CULTURA SECOLULUI XX.

Eu am crescut cu acel contur mental al secolului XX în

creier, deci pot să vi-l desenez cum se cuvine. La suprafaţă, plutind pe sub nasul nostru, se afla haosul, sau, în cel mai bun caz, reţeaua primejdioasă a percepţiilor *superficiale.* Miza jocului era să le depăşeşti, călăuzit pe drumul cel bun de anumiţi maeştri. Pe o cărare anevoioasă, care impunea concentrare şi răbdare, trebuia să cobori *în profunzime,* unde, ca într-o piramidă răsturnată, articularea complexă a realităţii avea să se rezume încet în câteva elemente clare şi apoi în epilogul orbitor al unei esenţe adevărate, în care era păstrat ADEVĂRATUL SENS al lucrurilor. Numeam EXPERIENŢĂ momentul în care reuşeam să avem acces la locul acela. Era un moment rar, aproape imposibil fără vreo mediere sacerdotală, fie că venea de la profesori, prin intermediul cărţilor sau al călătoriilor, ba uneori chiar prin mijlocirea suferinţelor. Oricum, era ceva ce presupunea dedicare şi sacrificiu. Eram străini de ideea că ar putea fi un joc sau chiar şi numai un lucru *simplu.* Astfel, EXPE RIENŢA era un lux rar, câteodată se datora vreunui privilegiu şi întotdeauna era moştenirea unei caste de sacerdoţi. Totuşi, era o răsplată a cărei aură strălucitoare ne plăcea să o admirăm, în vidul istovit al vieţilor noastre.

După cum vedeţi, era un contur clar. Îi aplicam la meandrele cele mai diferite ale realităţii. Fie că trebuia să analizăm o ştire, să înţelegem o poezie sau să trăim o poveste de dragoste, schema era mereu aceeaşi: o piramidă răsturnată. Găseam iute la suprafaţă terenul friabil şi foarte bine articulat al aparenţelor, iar în profunzime, încet şi cu răbdare, căutam să ajungem la esenţa lucrurilor. Complexitatea se afla deasupra, iar miezul util al lumii, dedesubt. Truda deasupra, răsplata dedesubt. E un contur clar, nu-i aşa?

Acum vă rog să îl răsturnaţi.

Ce vedeţi?

IPhone-ul.

Răsplata deasupra, truda dedesubt. Esenţialul scos la suprafaţă, complexitatea ascunsă şi ea pe undeva.

Iar iPhone-ul este doar unul din numeroasele exemple.

Oare nu era deja vârful aisbergului, la fel ca iPhone-ul, pagina iniţială a Google, pe fond alb şi cu vreo douăzeci de cuvinte care explicau totul? Sau cele douăzeci şi unu de cuvinte din prima pagină Web a lui Berners-Lee? Dar ce spuneţi de ecranul pentru Windows ’95, cu şirul liniştitor de iconiţe ordonate şi comenzi prestabilite? Toate erau vârfuri ale aisbergului. În spate, dedesubt, înăuntru – nu ştiu sigur – se aflau nenumărate complexităţi, dar esenţa lucrurilor plutea la suprafaţă, o sesizai de la prima vedere, o înţelegeai într-o clipită, o foloseai îndată (fără intermedieri, fără sacerdoţi). Aşa sunt alcătuite toate: iPhone, Google, Amazon, Facebook, YouTube, Spotify, Whatsapp. Toate etalează o simplitate în care complexitatea nemărginită a realităţii ajunge la suprafaţă, lăsând în urma sa orice impuritate i-ar putea îngreuna miezul esenţial. Rezultă de aici un indice sintetic al existenţei care l-ar fi înseninat pe Aristotel, Tar fi delectat pe Darwin şi l-ar fi electrizat pe Hegel, nişte oameni care căutau esenţa de dincolo de aparenţă, simplitatea în complexitate, principiul înaintea multiplului, sinteza de pe urma diferenţelor. Sunt convins că ar fi apreciat cum se cuvine pagina iniţială a Youporn, cu condiţia să aibă vreme de asemenea prostioare.

Acum ştim că, prin intermediul acestor instrumente, insurecţia digitală lovea drept în inimă cultura secolului XX, dezintegrându-i principiul fundamental, anume că miezul experienţei era îngropat în profunzime şi se putea ajunge la el doar prin trudă şi cu ajutorul vreunui sacerdot. Insurecţia digitală smulgea miezul acela din ghearele elitelor şi îl scotea la suprafaţă. Nu îl distrugea, nu îl anula, nu îl banaliza, nu îl transforma într-o măruntă simplificare, ci ÎL LĂSA ÎN LIBERTATE PE SUPRAFAŢA LUMII.

Aşa că acum putem afirma un lucru: oamenii aceia gândeau răsturnat. Refuzau mitul profunzimii şi aveau instinctul de a distruge antiteza aparenţă/esenţă; pentru ei, ESENŢA Şi APARENŢA COINCI DEAU. Îşi doreau să conducă experienţa la nişte elemente esenţiale care să

poată fi dispuse pe un desktop şi să poată fi accesate prin gesturi simple şi rapide. În această dorinţă instinctivă erau ghidaţi de o frică de care nu trebuie să uităm, aceea ca nu cumva miezul lucrurilor să se scufunde din nou pe undeva şi să zacă acolo într-o nemişcare la care aveau acces doar anumite caste de sacerdoţi. Văzuseră ce dezastre putea produce o schemă de felul acela şi, instinctiv, alegeau soluţii care făceau imposibilă întoarcerea în infernul acela. Aveau în minte o strategie genială în felul său: dacă exista un sens adevărat al lucrurilor, acesta trebuia să fie eliberat din orice formă de izolare şi scos la suprafaţa vizibilă a lumii. Atunci, avea să înceteze să mai fie un secret monolitic decretat de nu se ştie cine şi avea să devină rezultatul curenţilor vieţii, urma transparentă şi schimbătoare a mersului omenirii. Ceva ce nu era permanent, dar rămânea adevărat.

Asemenea oameni au dezvoltat tehnologii pe măsura gândirii lor. Nu erau filosofi. Cei mai mulţi dintre ei erau ingineri. Nu au trasat teorii, ci au creat instrumente în care gândirea lor răsturnată devenea gest, soluţie, obişnuinţă. Nişte practici uneori mărunte precum consultarea buletinului meteorologic sau măsurarea temperaturii corpului, prin multiplicare, au ajuns să genereze o postură mentală care nu este efectul întâmplător al unor obiecte de succes, ci reverberaţia coerentă a gândirii răsturnate care le-a zămislit. În timp, am început să aşteptăm de la viaţă ceea ce vedem că funcţionează în practica micilor noastre gesturi cotidiene: dacă tot ce aveam de făcut ca să dăm un telefon era să atingem un ecran cu degetul, alegând repede dintr-un număr limitat de opţiuni, în care haosul posibilităţilor era redus la o ordine sintetică şi chiar distractivă, la şcoală de ce să nu funcţioneze la fel? Şi de ce să fie nevoie să călătoresc altfel? Sau să mănânc altfel? Şi de ce să fie mai greu de înţeles politica? Sau de ce să fie mai greu de citit un ziar? De ce să fie mai anevoioasă căutarea adevărului, ba chiar la o adică, găsirea unei persoane pe care s-o iubeşti?

Astfel, încetul cu încetul, aproape toţi am început să gândim răsturnat şi să adoptăm regula conform căreia orice partidă se putea juca dacă dispuneai de piese pe tabla de şah luminată reprezentată de suprafaţa lumii. Câtă vreme rămâneau ascunse în profunzime, ţinute sub observaţie de caste de sacerdoţi, totul era mult mai haotic şi, în fond, nedrept, fals şi primejdios. Aşadar, printr-o formidabilă acţiune colectivă, ne-am apucat să dezgropăm inima lumii şi s-o aducem la suprafaţă, adică în habitatul în care am descoperit că suntem apţi să vieţuim. Nu aveam intenţia să văduvim lumea de sensul său cel mai autentic, ci voiam doar să-l punem unde ne era mai uşor să-l respirăm.

Spuneţi-mi dumneavoastră dacă nu e un plan straşnic!

PRIMUL RĂZBOI DE REZISTENŢĂ

Era straşnic fără doar şi poate. Dar a sosit momentul să amintim că era şi un plan devastator în felul său. Obiectiv vorbind, contopirea între The Game şi Superficialitate era, pentru mulţi, hidoasă, împingea lumea veche spre o migraţie atât de extremă, scandaloasă şi neprevăzută, încât un fel de sirenă de alarmă a început să sune aproape pretutindeni. E adevărat că civilizaţia secolului XX rămânea în continuare bine înrădăcinată în marile instituţii culturale şi politice, dar, cum am văzut, strategia insurgenţilor era să evite fortificaţiile acelea şi să mizeze pe un alt obiectiv: locurile unde se alegeau ustensilele pentru a bricola viaţa de zi cu zi. Iar acolo The Game a avansat fulgerător şi aproape nestingherit. Dacă adăugăm faptul că, în 2002, trecusem de un hop alegând definitiv limbajul digital, tabloul pare destul de clar: tot săpând tuneluri subterane, insurgenţii reuşiseră să declanşeze prăbuşirea lumii vechi aflate la suprafaţă.

Şi într-adevăr, acela este momentul în care civilizaţia secolului XX conştientizează clar atacul. Nu îl înţelege, dar îl simte. Are impresia că este atacată de un inamic invizibil pentru că aproape că nici nu-l vede, nu ştie unde se află, nu înţelege care îi este strategia de luptă. Vede însă

locurile prin care a trecut, cu ruinele fumegânde ale unor sate care, până atunci, păruseră menite să prospere pentru totdeauna. În momentul acela se dă alarma, o alarmă repetată, prelungită, aproape insistentă, un fel de antiaeriană meticuloasă, care însă trage întotdeauna după trecerea agresorilor. Ca să înţelegem despre ce e vorba: aceea este perioada manifestelor care apărau lăptăriile. În anii aceia am scris *Barbarii.*

Focul de baraj – firește, condus de elite, care simţeau că le fuge pământul de sub picioare – era destul de confuz, cu siguranţă arogant şi, până la urmă, folosea proiectile de manevră. Dar reuşea să surprindă limpede o realitate: in The Game se afla ceva care părea să golească experienţa umană de raţiunile sale cele mai înalte, complexe sau tainice, rezumând totul la un sistem simplificat care evita truda, reducea greutatea specifică a întâmplărilor şi alegea soluţii comode şi rapide. Era o intuiţie cam vagă şi încă nefocalizată, dar cu siguranţă The Game părea să fure sufletul lumii, ca să folosim termeni mai sintetici. Părea să amenajeze o versiune laică, funcţională, ludică a lumii, care să fie folosită de oameni fără prea mult chef să depună efort.

Fireşte, era un denunţ irezistibil: cine şi-ar dori o lume lipsită de suflet, desenată de oameni care joacă jocuri pe Playstation? Astfel că oricine avea pe atunci ceva de pierdut dacă insurecţia digitală ar fi izbândit avea la dispoziţie un stindard formidabil sub care să lupte: apărarea omenescului, a unei idei înălţătoare şi nobile de omenesc. Nivelul confruntării a crescut, iar acum noi putem plasa în anii de la trecerea dintre milenii primul război de rezistenţă hotărât împotriva culturii digitale. Întrucât strategia a fost dictată mai cu seamă de o anumită elită intelectuală a secolului XX, care nu prea era obişnuită cu instrumentele digitale, bătălia s-a dat pe câmpul mai familiar al gesturilor tradiţionale, de pildă felul în care citim, mâncăm sau învăţăm, ba chiar felul în care ne iubim. Marile librării, /asf/cW-urile, turismul pe fugă. Dragostea în vremurile Youporn şi Facebook. Aparent, vechile elite

înregistrau acolo o înfrângere dezastruoasă, pe care încercau să o stăvilească. Pe atunci, faptul că originile erau mai îndepărtate, având drept motor o inteligenţă nouă, care îşi construia instrumentele pe măsura propriilor visuri, nu era foarte limpede. Nici nu se înţelesese foarte bine că lumea reală şi lumea paralelă nu erau două medii aflate în conflict, ci erau deja două inimi ale aceluiaşi sistem al realităţii. Prin urmare, luptele se purtau, însă cu arme învechite, fără ca beligeranţii să-şi dea seama prea bine unde se afla frontul, după reguli strategice potrivite unui joc care nu mai exista. Practic, se aflau cu toţii în faţa unui joc pe calculator, pretinzând cu ardoare să afle cine naiba le-a furat mingiuţa şi cerând cu bărbăţie să le fie dată înapoi. În unele cazuri, care sunt foarte greu de privit, se iniţiau dezbateri tardive despre posibilitatea de a ceda prada de război şi evadarea. Vai!

Şi totuşi, trebuie să consemnăm, să respectăm, să luăm în serios şi să cercetăm prin lentila microscopului nostru ceva din acel prim război de rezistenţă, anume intuiţia aceea de fond ce vedea in The Game o migraţie periculoasă prin care se pierdeau sufletul lumii şi nobleţea experienţei omeneşti.

Era oare o iluzie optică, o minciună convenabilă, o formă elegantă de orbire? Până la un anumit punct, cred că da.

Totul era atât de vesel pe scena aceea, atunci când Jobs s-a apucat să facă giumbuşlucuri cu iPhone-ul, dar, în realitate, acolo se întâmpla ceva ce ar fi înspăimântat într-adevăr dacă am fi cugetat puţin. Până una-alta, toate vechile elite erau terminate: nu dispuneau de kit-ul de supravieţuire care să le permită să trăiască la suprafaţă şi, întrucât îşi pierduseră bună parte din legitimitate, se aflau în pragul dispariţiei. Iar momentul în care îţi tremură profesorul nu e grozav pentru nimeni. Când, din cauza fricii, devine răzvrătit, orb, agresiv, nu e grozav pentru nimeni. Nu e grozav nici când, sătul, lasă totul baltă şi pleacă; o catedră neocupată transmite un mesaj ambiguu, de eliberare, dar, totodată, şi de pasă în gol dată de lume. Mai cu seamă în momentul în care urcarea la suprafaţă a

unui întreg sistem de valori generase un fel de *strigăt de eliberare general,* în care se dezlănţuiau nu doar noi manifestări ale inteligenţei maselor, ci şi vechi manifestări ale prostiei individuale. Vreme de o clipă prelungă, ce poate că nici nu s-a sfârşit încă, deosebirea dintre profeţi şi tâmpiţi a fost vizibilă numai pentru privirile foarte lucide şi antrenate. Existau suficiente motive care să-i nedumerească pe cei mai lenţi şi să-i alarmeze pe cei mai isteţi. Miezul lumii urca la suprafaţă şi se desfăcea într-un Joc grandios, dar fenomenul nu era lipsit de suferinţă. Se producea lăsând impresia că, pe parcursul migraţiei, pierde ceva important.

De altfel, bănuiala că, la sfârşit, socotelile nu aveau să iasă se manifesta chiar şi în rândurile acelora care, la fel ca mine, priveau cu simpatie insurecţia digitală. Dacă îmi permiteţi să apelez la o amintire personală, e adevărat că pe atunci eram nedumerit mai ales de ipocrizia cu care vedeam cum acel *statu-quo* era apărat în special de oameni care voiau să se apere pe ei înşişi, însă e adevărat şi că aveam la rându-mi senzaţia că pierd ceva pe parcurs: nu ceea ce spuneau ei (mai cu seamă scaunele, salariile şi privilegiile lor), ci ceva mai important, care se afla îngropat pe undeva prin sensibilitatea noastră colectivă, *ca şi cum ar fi fost amintirea unui fior.* Aproape că mă deranja acest gând, dar îl aveam, nu încape îndoială. PIERDEAM AMINTIREA UNUI FIOR. N-aş şti cum să mă exprim altfel şi îmi dau seama că nu se înţelege prea bine, dar am un exemplu care vă poate lămuri.

În anii în care se întâmplau toate acestea, am avut ocazia să turnez un film. Se întâmpla în 2007, iar cinematografia făcea echilibristică pe o graniţă: se înregistra pe peliculă, apoi se transpunea totul în format digital la montaj, corecturi şi efecte speciale, iar la sfârşit totul era transpus din nou pe peliculă pentru că proiectoarele din cinematografe funcţionau încă după sistemul vechi, cu banda care se derulează. Rezumând, se trecea de la analogic la digital şi apoi din nou la analogic. Evident, era un haos şi nici nu ne prea pricepeam să

folosim maşinăriile acelea. Prin urmare, în acest parcurs se întâmplau o grămadă de chestii. În fine, lucrurile nu puteau continua aşa. După vreo câţiva ani, locul peliculei avea să fie în pod [mi s-a spus că, pentru a turna un film, era nevoie de atât de multă peliculă, încât putea acoperi un teren de fotbal]. Kodak, regele peliculei, a declarat faliment în 2012. Fie-i ţărâna uşoară!

Dar pe atunci, după cum am spus, încă oscilam între vechi şi nou, iar dezbaterea era deschisă oricărui rezultat. De vreme ce mă aflam acolo, am încercat să pricep despre ce e vorba. Mi se părea un caz numai bun de investigat: insurecţia digitală împotriva civilizaţiei secolului XX. Fascinant! într-adevăr, confruntarea era destul de dură; adepţii digitalului îşi vedeau de treaba lor, mai degrabă dispreţuitori, iar adepţii analogicului dădeau din cap bucurându-se de ultimii kilometri de peliculă şi prevestind moartea cinematografiei. Trebuie să înţelegeţi că nu era numai o chestiune de sensibilitate şi de pixeli; era pus în discuţie însuşi felul în care se putea face meseria aceea. Digitalul modifica luminile, greutatea camerelor de luat vederi, timpii de execuţie, costurile, totul. În general, părea să simplifice lucrurile, dar – pentru că există şi un *dar* – bătrânii maeştri ştiau că în digital dispărea frumuseţea, magia, ceva ce ar fi putut fi numit *sufletul cinematografiei.*

Şi iată că am revenit la miezul problemei!

Ei, aceea era cinematografie, nu era lumea reală, aşa că am hotărât că puteam face o verificare. I-am cerut directorului de imagine să-mi proiecteze o scenă din film într-o săliţă, mai întâi pe peliculă şi apoi în format digital. Voiam să-mi dau seama de diferenţă. Voiam să văd dacă există vreo diferenţă. Voiam să văd de unde lipsea ceva, iar acel ceva trebuia să fie sufletul. Era o idee cam infantilă, dar isteaţă până la urmă.

Când regizezi un film, poţi cere ce pofteşti. Mi-au proiectat cele două variante.

Iată ce am observat: *nu exista nicio diferenţă.* Consistenţa culorilor, claritatea, profunzimea, toate erau

identice. Fireşte, directorul de imagine, care stătea lângă mine, observa unele diferenţe. Dar asta era meseria lui şi, când l-am întrebat dacă un spectator normal ar fi avut vreo şansă să le sesizeze, mi-a răspuns senin că nu.

Dar a adăugat: „Ia uită-te la margine. La marginea ecranului", în momentul acela se proiecta pelicula. M-am uitat. Marginea oscila. Puţin, dar oscila. *Ca un fior.* Apoi a proiectat formatul digital şi m-a pus să mă uit din nou la margine.

Nu se mişca.

Mi-a explicat că aşa de comportă pelicula şi a făcut un gest cu palma deschisă, ca şi cum ar fi vrut să şteargă un geam, ca un fel de inel prin aer. Digitalul nu face aşa. Am înţeles eu că, la proiectarea peliculei, ecranul parcă respiră. La digital e bătut în cuie pe perete, şi cu asta basta.

Aşa că mi-a rămas în minte gestul acela cu palma prin aer, şi de atunci ştiu că, în fiecare obiect digital, de fapt în întreaga lume digitală simţim lipsa respiraţiei aceleia, a oscilaţiei aceleia, a imperfecţiunii aceleia.

Ca un fior.

E un lucru destul de greu de explicat, şi dacă nu l-ai trăit nici n-o să-l pricepi vreodată. Dar, dacă ar fi să rezum ce anume era îndreptăţit în rictusul instinctiv pe care o parte a lumii a avut-o când şi-a dat seama că a intrat cu veselie in The Game, îmi vine în minte expresia aceea: *ca un fior.*

Oare l-am pierdut pentru totdeauna? Oare cei care au astăzi zece ani nu vor şti niciodată ce înseamnă? Oare îl uităm cu toţii? Oare asta se numea *suflet?*

Greu de spus, dar, dacă te încăpăţânezi să cercetezi lucrurile, ceva îţi trece prin cap. Iată ce mi-a trecut prin cap mie: fiorul acela este mişcarea în care răsună realitatea, este neclaritatea în care realitatea capătă adierea unui sens, este întârzierea în care realitatea zămisleşte misterul; prin urmare, este locul unic al oricărei experienţe autentice. Nu există experienţă autentică în lipsa acelui fior.

Ole!

Carevasăzică aveau dreptate ăia, o să spuneţi dumneavoastră. Ăia care se propteau în călcâie şi purtau un război de rezistenţă, ăia care semnau manifestele întru păstrarea lăptăriilor.

Nu!

Ia să vedem dacă reuşesc să vă explic.

POST-EXPERIENŢA

E ceva ce n-am înţeles nici eu imediat. Nu-mi plăcea faptul că, pe de o parte, digitalul părea să anuleze fiorul acela, deci ceea ce ştiam eu că este miezul experienţei, pe de altă parte nu puteam spune sincer că lumea generată de digital era surdă, moartă sau smintită. Puteai spune una ca asta doar dacă erai de rea-credinţă, ca să-ţi aperi interesele, şi mulţi o făceau. Dar, dacă priveai lucrurile cu un minimum de onestitate, îţi dădeai seama că, in The Game, aproape pretutindeni exista ceva care pulsa, care trăia, care producea experienţă, care dădea forţă sensului, care transmitea mai departe sufletul. Era greu de înţeles de unde izvora forţa aceea, unde stătea pitită pulsaţia aceea, dar a o nega era chiar o idioţenie. Dacă vreţi, situaţia cea mai banală şi evidentă era aceea a copiilor şi, în general, a tinerilor pe care-i aveam în faţa noastră. În ei, insurecţia digitală devenise trup, comportamente, dinamici mentale. Pentru noi, cei care proveneam din vechea civilizaţie, erau greu de descifrat. Generalizările sunt stupide, dar, în fine... aveam impresia că nu făceau aproape nimic din ceea ce era necesar pentru noi ca să generăm experienţă, sens, intensitate. Aşadar, cel puţin în teorie, ar fi trebuit să fie de o prostie monumentală. Dar nu era aşa. Sesizam clar la ei o intensitate, un sens şi o forţă care, comparate cu acelea pe care le aveam noi în dotare la vârsta lor, păreau, dimpotrivă, mai curând uluitoare.

De unde naiba izvora forţa aceea?

Acum înţeleg mai bine.

Dacă aranjezi pe consola vieţii de zi cu zi o serie de elemente esenţiale în care complexitatea realităţii este îmblânzită şi restituită într-o ordine uşor de accesat

(ecranul unui iPhone, de exemplu), după aceea ai, în esenţă, două posibilităţi.

Prima constă în a folosi elementele acelea esenţiale ca să te descurci în viaţă: mare parte din muncă a fost deja făcută de alţii, tu te foloseşti de elementele acelea, şi gata. În fond, e ca şi cum ai apăsa pe iconiţele oricărui dispozitiv. Rezolvi probleme şi economiseşti timp. Şi cu asta basta. Nu e rău, dar, evident, este o folosire destul de rudimentară a culturii digitale. Oamenii aceia au răsturnat un aisberg, au adus sensul la suprafaţă, şi tu ce faci? Faci o rezervare online la restaurant. Te uiţi la filmuleţe pe YouTube. Faci un grup al celor care mai joacă din când în când o miuţă pe Whatsapp. Mă rog…

Vreun fior? Nimic!

SAU FACI ALTCEVA: profiţi de aisberg, profiţi de faptul că esenţa lucrurilor a fost dezgropată de cineva care a scos-o la suprafaţa lumii, profiţi de faptul că ai o consolă plină cu elemente esenţiale uşor de utilizat, profiţi de faptul că orice lucru de pe consola aceea comunică direct cu celelalte, profiţi de faptul că nu sunt sacerdoţi primprejur care să te calce pe nervi şi faci singurul gest pe care pare să ţi-l sugereze cu adevărat sistemul acela: pui totul în mişcare.

Încrucişezi. Creezi conexiuni. Suprapui. Amesteci. Ai la dispoziţie celule ale realităţii prezentate simplu şi uşor de utilizat, dar nu te limitezi să le foloseşti, ci LE PUI LA TREABĂ. Sunt rezultatele unui aşa-zis proces geologic, dar tu le foloseşti ca precursori ai unei reacţii chimice. Uneşti puncte ca să creezi contururi. Alături lumini care vin de foarte departe ca să obţii formele pe care le cauţi. Parcurgi repede distanţe enorme şi creionezi reliefuri care nu existau. Suprapui jargoane care nu aveau nimic de-a face unul cu celălalt şi obţii limbi nemaiîntâlnite. Te disloci pe tine în locuri care nu-ţi aparţin şi te rătăceşti în depărtare. Îţi laşi convingerile să se rostogolească pe orice plan înclinat întâlneşti şi vezi cum se transformă confuz în idei. Manipulezi sunete făcându-le să călătorească în interiorul tuturor posibilităţilor lor şi descoperi truda de a le

recompune într-un sunet desăvârşit, poate chiar frumos; faci acelaşi lucru şi cu imaginile. Desenezi concepte care reprezintă traiectorii, armonii asimetrice, edificii care conturează spaţii în porţiuni de timp diferite. Construieşti şi distrugi, construieşti din nou şi distrugi iarăşi, încontinuu. Ai nevoie doar de viteză, superficialitate şi energie. Te raportezi la lucruri aflându-te mereu în mişcare, niciodată stând pe loc. Coborârea în profunzime nu face altceva decât să te încetinească, iar sensul fiecărui contur depinde de capacitatea ta de a te mişca suficient de repede. Eşti simultan în multe locuri şi astfel locuieşti într-unul singur, în cel pe care-l cauţi. Dacă ai făcut treabă bună, atunci nu-ţi va fi greu să găseşti în paşii tăi un fel de efect ciudat, un fel de modificare ce modifică scenariul lumii, părând să o pună din nou în mişcare. E CA UN FEL DE FIOR.

Ia te uită! Acesta este sufletul! L-am regăsit!

Am hotărât să numesc acest demers aparte POST EXPERIENŢĂ. Nu e cine ştie ce găselniţă, sunt de acord, dar exprimă bine ideea. Este experienţa aşa cum ne-am imaginat-o după ce ne-am distanţat de modelul din secolul XX. Este experienţa la care ştim să ajungem folosind instrumentele insurecţiei digitale. Este experienţa generată de superficialitate. Am observat-o pentru prima oară într-un fenomen banal şi supărător: în *multitasking.* Era un fenomen complet: în timp ce fiul tău părea că face cinci lucruri în acelaşi timp, pe toate prost, în mod superficial şi inutil, iată ce se întâmpla de fapt: făcea un singur lucru, necunoscut nouă, şi-l făcea dumnezeieşte. Folosea sâmburi de experienţă – îndelung prelucraţi pentru a obţine caracteristica aceea sintetică, definitivă şi desăvârşită pe care doar sâmburii o au –, îi încrucişa şi îi suprapunea ca să crească un fior care, în timp, avea să-i restituie privilegiul unei experienţe autentice. O post-experienţă.

Ei, se poate să fi fost pur şi simplu un copil nevrotic, care nici la televizor nu se putea uita fără să joace în acelaşi timp şi *Minecraft.* Dar, chiar şi aşa, în acel mărunt

multitasking al său se regăsea oricum schema dinamică ce a generat ideea de post-experienţă în cultura digitală. Faptul că el o irosea, că-şi consuma muniţia trăgând în salve putea reprezenta o altă problemă: noi toţi ne irosim viaţa, şi ni se întâmpla una ca asta şi în secolul XX uneori, garantez! Dar mii de copii idioţi – presupunând că ar exista cu adevărat – nu fac la un loc cât acela care, prin *multitasking,* experimentează cu adevărat mişcarea ce îi va da până la urmă posibilitatea să distileze sensul vieţii. Copilul acela ne explică nouă ce este post-experienţa.

Ne învaţă că nu aveau dreptate cei care semnau petiţii pentru salvarea lăptăriilor. Ei consemnau faptul că din demersurile insurecţiei digitale dispăruse acţiunea aceea sofisticată ce permisese odinioară apărarea unui suflet al lumii, dar nu erau suficient de nevinovaţi, de dezinteresaţi sau de inteligenţi încât să priceapă că experienţa nu murea, după cum nu dispărea nici pasiunea oamenilor pentru un anumit fior care reprezenta sensul lumii, într-o lume numai a lor, memorată folosindu-se de instrumente potrivite, noii oameni continuau să caute un fel de intensitate, un fel de defocalizare a realităţii, un fior misterios de tenace al faptelor, un fel de şansă nesfârşită la continuarea creaţiei. Acum putem afirma cu destulă siguranţă că demontaseră sufletul lumii, îl scoseseră din profunzime şi îl montau la loc acolo unde li se părea lor că e cel mai bine să-l perpetueze. Evident că, dacă îl căutai dedesubt, acolo unde îl puseserăm noi odată, puteai să rămâi cu impresia că, pur şi simplu, nu mai există pentru nimeni şi nicăieri. Dar am făcut greşeala aceasta mai demult; a o repeta astăzi ar fi letal, grotesc, trist şi inutil.

NEDUMERIREA

Mai bine ne-am folosi timpul şi ne-am pune mintea la contribuţie ca să înţelegem tot ceea ce nu ştim despre post-experienţă, tot ceea ce ar fi bine să aflăm despre ea. De altfel, e un demers anevoios dacă studiem anii colonizării, când post-experienţa era încă un fenomen ascuns, neclar şi adesea limitat. Va trebui să aşteptăm anii

epocii următoare, cea a Jocului propriu-zis, ca să vedem cum capătă un contur precis şi se manifestă explicit în comportamentele colective.

Totuşi, se putea intui ceva încă din anii în care apar iPhone, Facebook şi YouTube. Ceva ce mi se tot învârteşte prin minte de când mi-a venit ideea să scriu această carte. Acum încerc să scriu lucrul acesta pentru prima oară deoarece mi se pare că l-am focalizat mai bine în timp ce scriam; hai să spunem mi că s-au mai limpezit ideile.

Iată despre ce e vorba: POST EXPERIENŢA ESTE OBOSITOARE, ANEVOIOASĂ, SELECTIVĂ Şi DESTABILIZANTĂ. Ştiu, seamănă perfect cu un joc pe calculator, dar aşa e ea: obositoare, anevoioasă, selectivă şi destabilizantă. Cine crede că The Game e un mediu simplu n-a priceput nimic. IPhone-ul e simplu. Nu The Game. NU SĂ CÂŞTIGI The Game. Asta nu e deloc lucru simplu.

Aşa că m-aş hazarda să afirm următoarele: în cele din urmă, principala diferenţă dintre ideea de experienţă din secolul XX şi ideea de post-experienţă rezultată din insurecţia digitală nu constă neapărat în antiteza profunzime-superficialitate. Desigur, e şi aceea o diferenţă imensă, sunt două modele diametral opuse, e vorba de o răsturnare completă a gândirii noastre. De acord. Dar, până la urmă, diferenţa cea mai mare este alta. Experienţa imaginată în secolul XX însemna desăvârşire, plenitudine, rotunjime, condiţii îndeplinite. Post experienţa este, dimpotrivă, ruptură, explorare, pierdere a controlului, dispersare. Experienţa era încheierea unui gest solemn, rezultatul liniştitor al unei operaţiuni complexe, definitiva întoarcere acasă. Post-experienţa este, dimpotrivă, începutul unui demers, deschidere către explorare, ritual de îndepărtare. La fel ca serialele, animalele erei digitale, post-experienţa nu are un sfârşit. Şi nu este un sfârşit. E parcursul unei mişcări, e traiectoria unei deplasări. Experienţa avea o stabilitate a ei şi lăsa impresia că este solidă şi permanentă. Dimpotrivă, post-experienţa e mişcare, urmă, tranziţie şi, în esenţă, lasă impresia că este

efemeră şi volatilă; generează contururi care nu au nici început, nici sfârşit şi denumiri care se actualizează perpetuu. Experienţa era legată de categorii care se voiau bine delimitate şi impunătoare în fermitatea lor: adevărul, frumosul, autenticul, omenescul. Post-experienţa este însă mişcare, deci rodul său nu poate fi ceva stabil: adevărul, ca şi frumosul şi omenescul sfârşesc prin a fi într-adevăr rodul ei, dar sub formă de procese în continuă schimbare, de constelaţii în perpetuă regenerare, de oscilaţii neobosite între ţărmuri care nu stau nici acestea chiar pe loc. Încerc să rezum totul în câteva cuvinte: experienţa era un gest, post-experienţa este o mişcare. Gesturile sunt aducătoare de ordine în lume, în vreme ce mişcările destabilizează lumea. Gesturile cos, mişcările deschid rănile. Orice gest este un punct de sosire, orice mişcare este un punct de plecare. Gesturile sunt porturi, mişcarea e largul mării. Mai mult, gesturile sunt fermitate, iar mişcarea e FIOR.

Dacă pricepeţi ceea ce încerc eu să explic, atunci puteţi consemna în sfârşit ceva ce probabil că ştiţi deja, dar acum reuşiţi să puneţi punctul pe *i:* post-experienţa generează nedumerire. Nici n-ar putea fi altfel. Generează instabilitate, uimire, rătăcire, pierderea controlului. Devine felul în care noi creăm sensul, redescoperim fiorul lumii, atribuim suflet lucrurilor. Dar preţul pe care îl plătim este o instabilitate fundamentală, o inevitabilă lipsă de permanenţă. De aceea, contrar tuturor previziunilor, The Game se dovedeşte a fi un habitat dificil, obositor şi selectiv. Mă rog, avem în continuare la dispoziţie prima opţiune, aceea de a apăsa pe iconiţele potrivite şi de a ne aranja viaţa, limitându-ne să facem o rezervare online la restaurant. Dar de fapt nimeni nu se mulţumeşte cu atât, şi toţi, fiecare în felul lui, încearcă s-o apuce pe drumul post-experienţei. Toţi sunt avizi de suflet. Xumai că atunci lucrurile devin anevoioase, unii alunecă înapoi, alţii se detaşează de pluton, se creează inegalităţi şi în cele din urmă se ajunge la ceva ce insurecţia nu prevăzuse, adică la faptul că nu toţi sunt egali in The Game: unii joacă mai

bine, alţii mai prost, iar cei care joacă mai bine condiţionează până la urmă tabla de joc şi o întorc după cum le convine lor. Devin un fel de supraveghetori sau, cel puţin, de primi jucători, alcătuind până la urmă, oricât de surprinzător ni s-ar părea, o elită.

Vai!

Se va spune că dintotdeauna a fost aşa: privilegiul experienţei a fost mereu apanajul celor care au ştiut să se adapteze cel mai bine, adesea fiind pur şi simplu apanajul celor bogaţi. Da, dar oare printre idealurile insurecţiei digitale nu se număra şi întreruperea lanţului acestuia de privilegii şi oferirea dreptului universal la experienţă? Cum naiba s-au petrecut lucrurile de ne-am trezit în situaţia asta, în care cărţile s-au amestecat, dar jocul este tot cel de dinainte?

Daţi-mi voie să rezum cum se cuvine: unul dintre aspectele de care nu ţinem cont suficient este că The Game reprezintă un habitat foarte dur, care oferă intensitate în loc de siguranţă, care generează inegalităţi şi care nu este potrivit pentru mulţi dintre cei care locuiesc totuşi acolo. La asta se adaugă şi faptul că mare parte din instituţiile publice, şcoala în primul rând, nu te pregătesc pentru The Game, nu îţi dezvoltă aptitudinile utile supravieţuirii in The Game, nu îi ajută pe cei mai puţin dotaţi să locuiască acolo. Instituţiile abia dacă ne pregătesc ca să trăim într-o splendidă lume a secolului XX, postbelică şi democratică, dar în mod sigur nu ne pregătesc pentru The Game. Şi atunci începeţi să înţelegeţi de ce, astăzi, atâţia oameni întâmpină dificultăţi şi de ce se cască o prăpastie între elite şi ceilalţi, între bogaţi şi săraci, între cei din interior şi cei care rămân pe dinafară. Începeţi să înţelegeţi de ce o pătură substanţială a omenirii a involuat către folosirea rudimentară a unor instrumente digitale, concentrându-şi îndeobşte atenţia pe acumularea de certitudini la îndemână. Dacă vă întrebaţi, bunăoară, cum de se înregistrează revenirea aceasta la naţionalism sau la revalorizarea graniţelor, uitând de dezastrele pe care, cu numai două generaţii în urmă,

acestea le-au produs, puteţi să începeţi să întrezăriţi o explicaţie: pentru că, dacă te afli chiar în mijlocul Jocului, te-ai dezmeticit din beţia umanităţii augmentate, ai dintr-odată senzaţia că pluteşti într-un joc pe care nu-l ştii, în care pierzi şi care, poate, nici nu ţi se potriveşte, atunci tot ce-ţi rămâne de făcut e să dai înapoi până când găseşti un zid de care să te sprijini ca să te asiguri că măcar din spate n-o să fii atacat.

Un zid, vă rog frumos!

Ar fi disponibilă atât de îndrăgita frontieră naţională. V-ar fi pe plac?

E foarte bună, mulţumesc.

Şi gata!

Doar involuţie, ignoranţe şi egoism există oare în instinctul de a căuta un zid, zidul, orice zid? Vă rog să nu credeţi una ca asta. Există şi o formă de nedumerire justificată despre care ştim precis de unde vine. Am început să o generăm când am răsturnat conturul secolului XX, când am ales suprafaţa, ne-am etalat aisbergurile pe consola lumii şi am început să călătorim pe ele, găsind modul acela de a trăi numit post-experienţă. Într-un fel, am agravat forma aceea de nedumerire când ne-am gândit că The Game, la fel ca iPhone-ul, Google sau Whatsapp, nu avea nevoie de instrucţiuni de utilizare, nici de maeştri, nici de antrenament. Şi am înşurubat definitiv nedumerirea acesta în viaţa prea multor oameni când am uitat să montăm plase de siguranţă, pe care s-ar fi putut opri toţi cei care se prăbuşeau. Şi totuşi, în jocurile pe calculator nu ai o singură viaţă; o iei de la capăt când pofteşti. Numai că noi nu ne-am mai amintit de asta.

Aşa că am intrat în mare bucluc.

Poate oare un proces de eliberare să dezorienteze oamenii până-ntr-atât încât să-i facă să se întoarcă, de bunăvoie, în cuşti? Oare tocmai asta se întâmplă cu noi?

HOMELAND

În timp ce citiţi cartea aceasta, firme precum Amazon, Google, Apple sau Facebook au devenit deja un fel de

monoliţi imenşi şi insondabili despre care nu prea mai ştim ce să credem. Însă acum trebuie să facem un efort ca să ne întoarcem în era colonizării, adică acum zece ani, şi să înţelegem ce anume s-a întâmplat în momentul acela; căci scenariul în care trăim noi acum îşi are originea acolo, într-un fascicul de evenimente concurente care au început să se manifeste chiar în anii aceia.

Primul este reprezentat de câştigurile imense ale unor companii – şi nu puţine – de tip *dot.com.* Nu le mai enumăr, sunt cele cunoscute, dar o creştere în încasări ca a lor nu s-a mai pomenit nici pe vremea revoluţiei industriale. Acum întrebarea este dacă profiturile acelea erau un scop al revoluţiei industriale. Şi da, şi nu. Amazon miza pe profit fără prea multe ocolişuri, Microsoft avea o idee lucidă, strict comercială, asupra misiunii sale, dar la Google şi Apple lucrurile stau puţin altfel; aici, nevoia de a restitui banii investitorilor mergea mână în mână cu plăcerea pură de a realiza o viziune proprie, dacă nu cumva chiar de a construi o lume mai bună. Greu de spus precis dacă mai mult conta setea de câştig sau pur şi simplu narcisismul. În timp ce Zuckerberg a transformat iute în bani o intuiţie care nu era chiar atât de vizionară, cel care a inventat mailul n-a câştigat niciun ban de pe urma lui, Wikipedia nu s-a născut ca să producă profit, iar Web-ul (în teorie cea mai mare fabrică de bani inventată vreodată) a fost pur şi simplu dăruit de inventatorul său oricui voia să-l folosească. Până la urmă, putem spune că în şirul acela lung de insurgenţi se aflau oameni de toate felurile, de la vizionari autentici la rechini ai finanţelor, de la idealişti la cei mai formidabili întreprinzători însetaţi de profit. Această constatare ne permite să spunem că orice încercare de a prezenta insurecţia digitală drept o colosală operaţiune mercantilă nu are fundamente istorice şi este în mare parte inexactă. Însă trebuie să adăugăm ceva: tocmai în anii aceia REZULTATELE ECONOMICE AU ÎNCEPUT SĂ FIE UN FEL DE PUNCTAJ VIZIBIL, ACCEPTAT PE SCARĂ LARGĂ, CE INDICA NUMELE CÂŞTIGĂTORULUI DIN MECIUL ÎNTRE VECHI ŞI NOU. Când e vorba de

comportamente, tipare mentale, răspândirea acestor tipare, evoluţia lucrurilor e mai uşor de înţeles dacă numărăm dolarii. E mai simplu aşa. Prin urmare, uluitorul succes comercial al unor firme a devenit traducerea pe înţelesul tuturor a cuceririi centrului tablei de şah. La fel ca punctajul jocurilor pe calculator, dacă înţelegeţi ce vreau să spun. De altfel, când mă gândesc la cum au acţionat Zuckerberg, Jobs sau Brin şi Page în anii aceia, nu pot să nu remarc ceva care încalcă dinamicile tradiţionale ale capitalismului şi care mă aduce din nou la jocurile pe calculator: nu pot să nu-i văd ca pe nişte *nerds* geniali, în timp ce joacă paranoic un joc inventat de ei înşişi, aproape fără competitor, aproape de unii singuri, fără să fie necesar să-şi sfâşie rivalii, având doar obsesia de a trece la nivelul următor, de a bate orice record personal, de a duce jocul până la extrem, poate chiar fără să fie prea interesaţi de profitul economic. Mai presus de toate, ei se află în jocul lor personal, cufundaţi în el, devoraţi de o nevroză; „complet detaşaţi de corpurile lor", ar spune Stewart Brand.

Felul acesta de autohipnoză este răspunzător şi pentru un alt fenomen care datează din anii aceia: distanţarea substanţială de raţiunile iniţiale ale insurecţiei, tendinţa de a uita de prezenţa vreunui duşman (cultura secolului XX) şi înclinaţia de a privi viitorul, viitorul *acela,* ca pe o raţiune în sine. Întotdeauna există un moment în care revoltele împotriva unui sistem, dacă sunt victorioase, devin la rândul lor sistem, iar în era colonizării putem recunoaşte etapa iniţială, în care insurecţia digitală a început să descopere că este capabilă să fie forţă de guvernare, ca să zicem aşa. Nu controla mare lucru pe vremea aceea, dar începea fără doar şi poate să se dezvolte potrivit unei logici proprii care uita din ce se născuse, din ce revoltă, din ce temeri. Nu mai era consecinţa unui trecut, ci o invazie lucidă şi aproape fanatică a viitorului.

În timp ce se petreceau toate acestea în jurul marilor jucători care renunţau la strategiile de gherilă şi se pregăteau să guverneze realitatea, se forma un grup care

nu poate fi numit altfel decât *noua elită.* Nu era alcătuită în majoritate din programatori şi ingineri din Silicon Valley, care au în general tendinţa să lucreze în anonimat. Nu, era altceva: era comunitatea tot mai numeroasă a celor care erau apţi pentru post-experienţă, care ştiau să se folosească de avantajele unui sistem de realitate cu două forţe motrice, care treceau fără efort din lumea reală în lumea paralelă şi viceversa şi pentru care mişcarea reprezenta mediul lor natural. Şi în acest caz, cel mai adesea valoarea se traduce în cifre. A început să se formeze un soi de aristocraţie ce se fonda pe cantitatea de mişcare pe care o putea suporta, dar mai ales pe care o putea genera. Aceasta era măsurată prin numere, şi intervine din nou atât de îndrăgitul punctaj din jocurile electronice: numărul *de followers,* de *likeairi,* lucruri de genul ăsta. Toate erau încă destul de ascunse sub piele, nu întâlneai, de pildă, posesori de canale pe YouTube în fruntea clasamentelor pentru vânzarea de carte. Iar eventualii *influenceri* nu făceau cât o prezentatoare de televiziune. Dar ceva se pusese în mişcare şi, în timp ce foarte mulţi oameni erau nedumeriţi, ceilalţi se iveau de nicăieri şi se duceau să locuiască ceea ce vreme de ani buni fusese un tărâm al făgăduinţei şi acum căpăta în mod incredibil contur de pământ natal, de *homeland.*

În anii aceia se opreşte insurecţia digitală. Nu în sensul că bate pasul pe loc, ci în sensul că renunţă la corturi şi la viaţa nomadă ca să pună stăpânire pe tărâmul la care visase. Face asta cu un plan strategic precis, cu o anumită clasă conducătoare în stare să-l pună în practică, printr-un set de reguli restrâns, dar verificat şi cu un copleşitor capital disponibil. Nemulţumirea în creştere a multor omeni nu se coagulase încă, iar rezistenţa vechilor elite era tot mai slabă. Însă puteau conta pe complicitatea uşor pasivă, dar reală a multor oameni care optaseră pentru instrumentele digitale. În sfârşit, aveau de toate. Aveau de dus la bun sfârşit misiunea care se află, până la urmă, la bazele oricărei expediţii de colonizare, aveau de realizat ceva ce dă sens călătoriei, riscurilor şi curajului: aveau de

întemeiat un oraş. Oraşul acesta avea şi un nume: The Game. Nu le mai rămânea decât să-l construiască.

Cum aţi înţeles deja, zilele de glorie ale insurecţiei erau pe sfârşite.

POST-EXPERIENŢA DE SINE

Dacă, referitor la anii aceia, se poate vorbi de „complicitatea pasivă, dar reală a multor oameni”, asta se datorează şi succesului imediat şi inevitabil pe care l-au înregistrat reţelele de socializare, într-un anumit sens, acesta a fost instrumentul prin care insurecţia digitală a înrolat definitiv o mulţime de locuitori ai Jocului. Nu mai e nevoie să spun că am dedicat timp studierii acestor reţele de socializare. Şi în acest caz m-am aplecat şi am început să fac săpături. Căutam fosile. Oarecum surprins, am constatat că săpăturile nu erau atât de interesante pe cât m-aş fi aşteptat. Poate că îmi scapă ceva, nu ştiu. Totuşi, am impresia că moştenirea genetică a reţelelor de socializare nu se naşte acolo, ci este preluată din alte locuri şi aplicată unui anumit mediu, cel al oamenilor. Faptul că reţelele de socializare există este consecinţa firească a unor demersuri făcute altundeva. Da, poate aşa e mai limpede.

Fapt e că, dacă lumea paralelă există, atunci e evident că lumea se duce acolo. Dacă există un sistem al realităţii cu două forţe motrice, fireşte că lumea ajunge să se rotească şi pe ea însăşi în cercul acela. Iar dacă post-experienţa este cum am descris-o mai sus, atunci personalitatea oamenilor, personalitatea *autentică* a oamenilor devine rezultanta unei sume de prezenţe din lumea reală şi din cea paralelă, care reacţionează una cu cealaltă precum substanţele chimice şi furnizează un fel de identitate ultimă, în mişcare şi în continuă schimbare. Treceţi în revistă toate prezenţele dumneavoastră în lumea digitală – fiecare având un profil diferit faţă de celelalte, pentru că a fi utilizator Twitter nu e totuna cu a avea un cont pe Facebook, după cum se ştie – şi veţi obţine o constelaţie de toată frumuseţea, care pulsează continuu.

Adăugaţi la aceasta ceea ce odinioară se numea „viaţa adevărată”, adică ceea ce faceţi în lumea reală, şi veţi înţelege că, deocamdată, personalitatea dumneavoastră este un şantier în lucru de dimensiuni fără îndoială remarcabile. *Omenirea augmentată* este o expresie care vă poate ajuta să definiţi situaţia…

Nu e ca şi cum ar fi tocmai uşor să gestionezi situaţia. Încă o dată The Game ni se arată drept ceea ce este: un joc dificil. Mulţi izbutesc să se învârtească dumnezeieşte în rotaţia aceea dublă a lumii reale şi a lumii paralele. Mulţi alţii nu sunt în stare însă: abia dacă schiţează vreo mişcare poticnită, postează vreo poză din piscină, şi gata. Apar inegalităţi, clasamente, elite. Am văzut că aşa stau lucrurile. Pentru unii, omenirea augmentată reprezintă într-adevăr o cale de a-şi îmbogăţi viaţa, în vreme ce pentru alţii pare un teren de joc inutil de mare, în care se rătăcesc şi sunt destabilizaţi. Dar repet: în orice caz, cu toţii încercăm să trăim post-experienţa care, de data aceasta, ne implică pe noi înşine. Prin urmare, *toţi,* indiferent de capacităţi, educaţie sau destin, ne trezim într-un scenariu pe care l-am generat şi care acum ni se pare foarte clar: de vreo zece ani, o parte din misterul acela ameţitor reprezentat de personalitatea noastră s-a ridicat la suprafaţă şi s-a plasat în locuri vizibile, sub privirile celorlalţi. Nu sunt deşeuri pe care le îngrămădim în groapa de gunoi a lumii paralele. Sunt fragmente autentice din matricea noastră pe care le transpunem într-un format compatibil cu limba universală. Astfel, ele sunt purtate de curentul discursului colectiv. Drept recompensă aşteptăm să existăm mai îndelung, să fim recunoscuţi, poate să fim mai bine înţeleşi şi în mod sigur să ne cunoaştem mai bine pe noi înşine, să fim mai pe înţelesul nostru. În succesul imens a tot ceea ce înseamnă digital şi reţea de socializare se regăseşte un adevăr banal: dacă suntem lăsaţi singuri cu misterul tăcut al fiinţei noastre, nu ajungem prea departe. Faptul că avem martori ne ajută, ne ajută posibilitatea de a exista sub privirile altora, ne ajută gestul de a scoate la suprafaţă fragmente din noi înşine, ne

ajută să vorbim, să arătăm, să reprezentăm sau să dăm formă şi să transformăm fâşii din misterul acela în obiecte cu mişcare proprie pe care să le rostogolim pe suprafaţa lumii. Să-ţi experimentezi şinele e atât de complicat, încât ajutorul care ne vine de la post-experienţa de sine ni se pare o soluţie minunată. E greu să ridici obiecţii.

Bine, vor spune unii că aşa vom derapa către lumea paralelă şi nu-i vom acorda lumii reale atenţia, timpul şi grija pe care le-ar merita. Ce sens are să trăieşti în reţelele de socializare şi nici să nu te uiţi la cine trece pe lângă tine? Fireşte, n-are nicio noimă, într-adevăr, când începi să te obişnuieşti cu dispozitivele digitale, sfârşeşti pe un plan înclinat care tinde să te facă să aluneci în partea cea mai comodă teoretic vorbind, cea a lumii paralele. Aşa se întâmplă. Oare ne rămâne ceva de făcut în acest sens? Mă îndoiesc. Dar aş consemna bănuiala că, poate, ne lipsesc câteva elemente ca să putem afirma că am formulat cum se cuvine problema. E un aspect important, aşa că încerc să-l ilustrez printr-un exemplu.

Cândva, am avut ocazia să stau de vorbă cu doi oameni mult mai tineri decât mine, care nu-şi petrec timpul pe reţelele de socializare, ci lucrează cu acestea. Dintr-aceia care construiesc paginile firmelor şi instituţiilor pe reţelele de socializare, despre ei e vorba. I-am invitat la cină ca să mai schimbăm două vorbe; voiam să văd dacă reuşeau să-mi explice lucruri pe care nu le cunoşteam. Căutam fosile, cum v-am spus. Ei, fireşte că aveau o grămadă de lucruri interesante de spus. De pildă, mi-a făcut mare plăcere să aud că fiecare reţea de socializare are o aşa-zisă distanţă medie faţă de adevărul lucrurilor. Adică poţi alege cât de aproape vrei să te afli de adevăr în momentul respectiv. Astfel, decizi să postezi o fotografie pe Instagram mai curând decât să scrii două rânduri pe Twitter. Poţi alege. Poate că alegi fără să fii conştient, dar alegi. Decizi la ce distanţă să te afli faţă de adevăr. La un moment dat, ne-am apucat să analizăm în detaliu pagina de Facebook a mecanicului meu (da, personajul revine în forţă!); încercam să înţeleg ce vor oamenii să obţină cu adevărat

cu chestia asta. Voiam s-o cercetez ÎN AMĂNUNT împreună cu ei. Poate că aveau să-mi explice ei. Cum nu prea reuşeam să pricep, în timp ce prin faţa ochilor mi se perindau fotografii cu cerbi şi *selfie-uri* în zăpadă (aşa arăta viaţa mecanicului meu), mi-am cam pierdut răbdarea şi, un pic îmbufnat pesemne, i-am întrebat dacă şi ei făceau la fel, adică dacă *postau fotografii ca cerbi.* Cât se poate de liniştiţi, mi-au răspuns că da. Iar în discuţia care a urmat, unul din ei, doamna, a spus la un moment dat aşa: „Cândva, la un concert al trupei Naţional", totul era atât de perfect, că viaţa nu mai avea nevoie de elaborări, aşa că n-am scris nimic pe Twitter, n-am făcut poze, n-am trimis mesaje pe Whatsapp, n-am făcut nimic". Descria momentul ca şi cum ar fi fost foarte special. Atunci mi-a atras cu adevărat atenţia şi am înţeles ceva de care nu-mi dădusem seama înainte: celebrul plan înclinat nu este doar planul înclinat în coborâre pentru gestul facil, digital, rapid şi comod. Este totodată şi un plan înclinat orientat invers, în urcare. Cu alte cuvinte, când facem să ricoşeze fragmente de viaţă în lumea paralelă elaborăm viaţa aceea, iar dacă apucăm smartphone-ul ca pe un scut în loc să stăm şi să privim pur şi simplu, să ascultăm şi să atingem, nu o facem doar din instinctul omului găunos care nu ştie să trăiască, ci şi din motivul contrar, adică din cauză că viaţa nu e niciodată de ajuns şi că noi am fi în stare de mai mult. Prin urmare, ne ducem să simţim plusul acela, ELABORÂND VIAŢA şi profitând de ea într-o lume paralelă în care, poate, se va ridica în sfârşit la înălţimea noastră.

Am gândit lucrurile chiar în termenii aceştia. E un plan înclinat, dar nu e întotdeauna în coborâre. Deseori e în urcare. Urcăm pe el ca să găsim în post-experienţă viaţa pe care o căutăm.

Prin urmare, găsesc în continuare inacceptabil faptul că unii se aşază la masă cu mine şi, în acelaşi timp, comunică prin chat

" Formaţie rock din Statele Unite înfiinţată în 1999, la Cincinnati.

Cu altcineva şi nici nu reuşesc să mă conving că toate

smartphone-urile acelea din faţa studenţilor în timpul cursului meu se află acolo ca să ia notiţe cu ajutorul lor. Însă, în acelaşi timp, trebuie să consemnez că, în iritantul du-te-vino între lumea reală şi lumea paralelă reuşim să şlefuim cu succes un fel de singurătate şi, adesea, obţinem de la viaţă o strălucire pe care ea o reverberează doar când are chef, în străfulgerări ocazionale. Astfel, se delimitează un soi de abilitate nouă, la limita nevrozei; nu arareori alunecă în prostie, dar există şi în forma sa cea mai bună, în curajul de a folosi The Game pentru a oferi lucrurilor fiorul pe care l-am merita de la ele. Să ştii să urci pe acel plan înclinat e o formă de post-experienţă. Cum eu m-am născut în 1958, îmi amintesc foarte bine de vremurile în care singurătatea şi blazarea mută erau iremediabile; în fine, existau nişte medicamente, dar erau puţine şi mult prea simple. Ca atare, răul era mult mai viclean decât medicamentele. O scoteam la capăt închipuindu-ne lumi inexistente sau cultivând cu o grijă ce venea din alte vremuri fiecare strop pe care viaţa ni-l îngăduia. Dar n-aş vrea să ne facem prea multe iluzii, în universul amintirilor, în privinţa rezultatelor din vremurile în care lumea paralelă nu ne distrăgea îndemnându-ne să-i culegem roadele. Semănăm mult, culegeam cu măsură, aşa arăta orice zi normală. Nu prea era vorba de cine ştie ce glorie, dacă îmi permiteţi. Oricând am fi dat viaţa aceea pe o călătorie mai riscantă, dar care, la sfârşit, promitea vreun Eldorado în care să găsim mai multă lumină, colivii mai mari şi zile cu un ritm mai accelerat.

Pare-mi-se că exact aşa am făcut până la urmă.

Aveau vreo câteva linii directoare ce proveneau din şocul secolului XX şi nu au renunţat la ele: să alegi mereu mişcarea, să sari etape evitând orice mediere, să dematerializezi experienţa, să nu te temi de maşini şi să ai încredere în postura om-tastatură-ecran.

Mai aveau şi o metodă foarte precisă, care provenea din studiile pe care le făcuseră: să intervii asupra instrumentelor în loc să încerci să declanşezi un război de idei, să inventezi instrumente, nu sisteme filosofice. Prin

forţa acelor elemente fundamentale au încercat ei să colonizeze lumea.

În aventura aceasta, sistemul de organizare a realităţii pe care îl aveau s-a îmbogăţit cu cel puţin trei etape decisive.

1. Mai întâi de toate, s-au întors ca să recupereze ceva ce se afla la originile istoriei lor, având aura aceea de care se bucură unele amintiri din copilărie. Era vorba de un joc. Sau, mai bine zis, era un computer care se juca. Era un joc electronic. Acolo au găsit un fel de mit fondator, au recunoscut o trăsătură genetică prezentă încă de la origini şi au început să o includă în toate instrumentele pe care le creau. Nu era deloc simplu, dar au lucrat la asta mult timp şi tot mai rafinat, până când au obţinut instrumente care erau şi distractive, desigur, dar care, mai presus de toate, funcţionau după logica fundamentală a unui joc electronic: secvenţe rapide de tip acţiune-reacţie, învăţare bazată pe repetare, şi nu pe instrucţiuni de folosire abstracte, un punctaj afişat în permanenţă, rezistenţă fizică minimă şi încântarea simţurilor. Nu era doar un reflex nostalgic al unor oameni rămaşi copii. În felul acela de a pune problema îşi croia drum ideea că rezolvarea problemelor era un demers care începea întotdeauna de la o simplificare, o sinteză, o clarificare. Exista o precondiţie: complexitatea problemei trebuia mai întâi redusă la părţi elementare şi, sub această formă, trebuia plasată pe suprafaţa unei table de joc care să fie cât mai confortabilă dacă se poate, dacă nu chiar distractivă, încă o dată *Space Invaders* ieşea victorios asupra fotbalului mecanic.
2. Probabil că tocmai acesta a fost tipul de problematizare ce a permis, cu o viteză nemaipomenită, cea de-a doua mişcare pe care au făcut-o în anii aceia. Pe hârtie, mişcarea aceea era pur şi simplu prohibitivă: distrugerea paradigmei mentale a secolului XX şi afirmarea gândirii răsturnate. Refuzul profunzimii ca sălaş al autenticităţii şi plasarea la suprafaţă a miezului

lumii. Iconiţele de pe ecranele de start ale computerelor şi smartphone-urilor au început să ne amintească zi de zi că esenţa gesturilor pe care le făceam putea fi dezgropată din adâncurile iluzorii în care caste de sacerdoţi le păstrau şi putea fi adusă la suprafaţă sub forma unor iconiţe vesele puse să plutească în bătaia soarelui. Dacă învăţai ideea aceasta de la instrumentele pe care le foloseai de zeci de ori pe zi, sfârşeai prin a o adopta drept posibilă strategie de viaţă. Poate că nu era singura, dar cu siguranţă era una dintre cele mai bune aflate în circulaţie. Era ceva uimitor şi făcea să apună veacuri de geografie a experienţei, reconstruind din temelii arta de a trăi şi transformând suprafaţa în laboratorul ideal.

3. Trebuie adăugat că, probabil, nimic din toate astea nu s-ar fi întâmplat dacă oamenii aceia n-ar fi continuat să creadă orbeşte în eficacitatea posturii om-tastatură-ecran. Au perfecţionat-o în smartphone, tablete, e book-uri, console de jocuri video, căutând mereu un rezultat care să aibă o idee vizionară: să reducă la maximum distanţa dintre cele trei elemente, să încerce să le contopească într-un singur gest. Căutau un fel de postură zero, netezimea absolută a modelului pe care şi-l imaginaseră. Cu smartphone-urile chiar au ajuns la rezultate remarcabile, în care se materializa un fel de utopie prezentă de fapt încă de la începuturile insurecţiei digitale: transformarea treptată a computerelor în produse organice, nu în obiecte artificiale, ci în extensii ale omenescului, nu în maşini, ci în gesturi. În cartea lui Stewart Brand, atât de îndrăgită de Jobs, chiar aşa erau prezentate: coordonau cultivarea roşiilor sau asistau naşterile naturale la domiciliu. Ideea, deşi nebunească, exista. Iar după câţiva ani o regăsim în instrumente precum iPhone-ul care, prin tehnologia touchscreen, reuşeau să reducă postura om-tastatură-ecran la un fel de postură zero de la care derivă toate celelalte. Odată ce s-a obţinut sinteza aceea extremă, simplificarea aceea aproape

mistică, să alternezi între lumea reală şi lumea paralelă devenea ceva cu adevărat organic şi firesc, iar sistemul realităţii cu două forţe motrice devenea de fapt un scenariu în care nu mai exista zgomot de fond, un peisaj aproape natural, o tablă de joc care părea să se fi aflat acolo dintotdeauna. Obţinerea acestui rezultat a fost cea de-a treia manevră a lor.

Nu trebuie să ne mire faptul că, în faţa unei asemenea lucidităţi strategice, bătrâna cultură a secolului XX s-a trezit în sfârşit din amorţeală şi a intuit că se întâmpla ceva important. A existat o reacţie, pe care am numit-o primul război de rezistenţă adevărat împotriva insurecţiei digitale. Vorbim despre anii de la cumpăna dintre milenii. În general, membrii rezistenţei nu vedeau procesul în ansamblu, ci doar efectele finale. Vedeau urmele inamicului, dar pe acesta nu-l zăreau niciodată, ceea ce a făcut ca lupta lor să fie mult mai complicată, la limita imposibilului. Dar adevăratul motiv pentru care au fost în cele din urmă înfrânţi este, probabil, altul, anume faptul că arma lor cea mai bună – adică denunţarea dispariţiei sufletului lumii şi a pustiirii sensului, a experienţei autentice, a intensităţii – s-a dovedit ineficientă. Deşi, teoretic, amestecul acela de superficialitate, respingere a maeştrilor, cult al scurtăturilor, venerare a jocurilor pe calculator şi scepticism faţă de orice teorie prevestea o apocalipsă intelectuală şi poate chiar morală, a fost destul de evident că insurecţia digitală era cumva în stare – cu toate că nu prea ne dăm seama cum – să genereze experienţă, intensitate, sens, fior. Făcea toate astea într-o manieră proprie, care pornea de la capacitatea de a aduce la suprafaţă esenţele lumii. Astfel, se ivea posibilitatea de a prelucra acele esenţe, de a le conecta sau numai de a le pune în mişcare, iar aşa se recrea fiorul lumii, chiar dacă acesta putea fi perceput numai de oameni cu aptitudini noi, inedite şi poate chiar neînţelese încă. Aşa se năştea perspectiva unei post-experienţe care avea să decreteze fără drept de apel decăderea modelului secolului XX, singurul care, până în acel moment, era în stare să

promită, în ciuda preţului foarte ridicat, accesul la sensul lucrurilor.

Prin urmare, acum putem desena pe mapamondul nostru o zonă încă incertă, nedefinită, dar reală, care nu exista înainte şi pe care o putem numi post-experienţă. Se potriveşte bine cu celelalte continente pe care tocmai le-am descoperit: predominanţa trăsăturii genetice provenite de la mitul fondator al jocului electronic, răsturnarea piramidei din secolul XX, reinventarea superficialităţii, gândirea răsturnată, rezultatul final al posturii zero, care se află la originea tuturor mişcărilor. Vedeţi cum, laolaltă, formează un contur geografic coerent, trainic, ba chiar echilibrat? Dacă îl suprapunem peste primul mapamond pe care l-am trasat, unde erau consemnate primele teritorii formate – cultura mişcării, percepţia nemijlocită asupra realităţii, deschiderea către lumea paralelă, descoperirea a ceea ce avea să devină postura zero –, ni se iveşte în faţa ochilor o lume în toată puterea cuvântului. Poate că mai trebuie lucrat la detalii, poate că măsurătorile sunt încă aproximative, dar e o lume coerentă, rod al unei geneze care poate fi reconstruită, închegată într-o formă recognoscibilă.

Odinioară, când profilul teritoriilor abia descoperite îi era transmis cartografului cu o asemenea claritate, ordine, ba chiar frumuseţe, se considera că teritoriilor acelora li se cuvine un nume, ca şi cum s-ar fi atestat apariţia lor din necunoscut şi intrarea în sfera cunoaşterii noastre aproximative. Atribuirea numelui era un gest splendid.

The Game.

Ştim acum că, tocmai în anii colonizării, cei mai mulţi dintre oameni au migrat şi s-au stabilit în Lumea Nouă. Nici măcar nu aveau la dispoziţie hărţi cu ajutorul cărora să se orienteze; se duceau acolo, şi cu asta basta. De obicei, erau ghidaţi de instrumente care le indicau drumul. Insurecţia nomadă de la începuturi se sedimenta, căutând terenul cel mai prielnic pe care să-şi pună în aplicare tehnica de construcţie cu totul aparte. De obicei, marile edificii ale civilizaţiei anterioare nu erau rase de pe faţa

pământului, ci erau lăsate să funcţioneze în legea lor surdă şi ineluctabilă.

Arareori erau corectate. De cele mai multe ori erau ocolite, construind în jurul lor noi cartiere. Aşa s-au ridicat turnuri şi fortăreţe, aşa s-au dezvoltat primele sisteme de guvernare şi de apărare. A apărut un set de reguli, cineva a fost chemat să le aplice. S-au remarcat figuri de lideri şi s-au ivit jucători care păreau mai bine înzestraţi. Cu timpul, a apărut şi prima generaţie de nativi digitali, oameni care nu ajunseseră acolo prin migraţie, ci se născuseră acolo. Primii copii din The Game. În acţiunile lor, The Game se desprinde încetul cu încetul de rădăcinile sale revoluţionare, înlătură spectrul secolului XX şi devine un joc de perspicacitate, cu raţiuni intrinsece, care nu se limitează la opoziţia faţă de un inamic. Nu mai este o mişcare împotriva cuiva, ci o mişcare spre ceva. Astfel, pierde din idealismul iniţial, dar câştigă eficienţă, încredere şi trăinicie. Începe să se rostogolească surprinzător de bine şi, în momentul acela, tinde să uite adevărul evident, anume că nu tuturor li se potrivea stilul acela de viaţă. Erau prea vizionari sau prea puţin vizionari ca să-şi dea seama că post-experienţa era, în esenţă, dificilă, destabilizantă şi obositoare. O nemulţumire răspândită şi înrădăcinată pe care nimeni nu o prevăzuse va cere socoteală neîntârziat. De-abia ce se întemeiase, şi The Game semăna deja nemulţumire.

Chestiunea este fascinantă pentru că de-acum ne aflăm în pragul epocii noastre. Ia te uită! Parcă mai ieri ne străduiam să înţelegem care e diferenţa între Web şi internet. Sau ce însemna *cu adevărat* digital. Şi acum iată-ne aici, având în faţa noastră ultimele ruine pe care să le cercetăm: sunt spectaculoase şi le cunoaştem prea bine. Sunt locuinţele noastre.

2008-2016: De la aplicaţii la Alphago The Game

Lumea în care trăim

2008

• în septembrie Lehmann Brothers dă faliment. Aveam să aflăm mai apoi că acela era începutul unei crize economice foarte grave, care avea să dureze ani de zile. Dar şi de data aceasta cei mai mari jucători din The Game n-au părut prea afectaţi. Şi-au încetinit creşterea, apoi au repornit. Par să stăpânească o inerţie pe care nicio scădere a consumului nu o poate opri cu adevărat. Aşa ia naştere aura lor legendară de invincibilitate. Mulţi oameni îi vor considera periculoşi, se vor teme de atotputernicia lor şi le vor dori ruina.

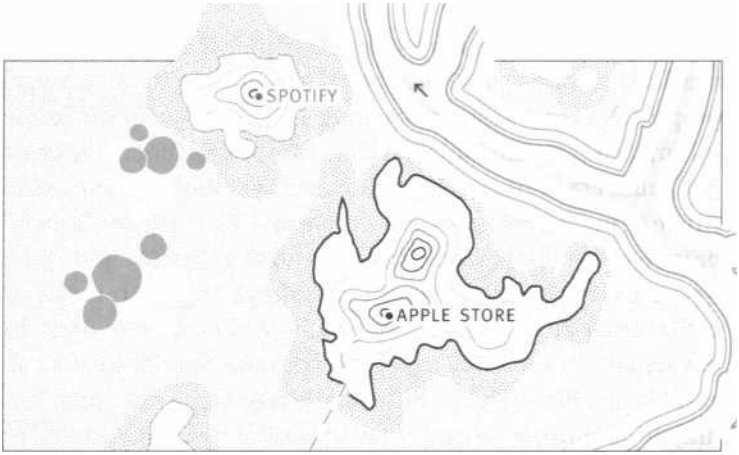
• În lista monotonă a firmelor californiene se infiltrează în mod incredibil un startup suedez care inventează Spotify, o platformă de streaming care va deveni modelul multor altora. Fondatorul se numeşte Daniel Ek, avea pe atunci 25 de ani şi începuse să câştige bani pe Web de la treisprezece ani [vă jur!]. Când a conceput Spotify, situaţia era următoarea: dacă erai isteţ, puteai să faci rost pe gratis de orice fel de muzică în lumea paralelă a reţelei. Se numea piraterie, era ilegală, dar vă daţi seama că nu era tocmai simplu să vânezi piraţi în lumea paralelă. Între timp, muzicienii şi casele de discuri vedeau cum profiturile li se prăbuşeau. Ek s-a gândit că exista o singură soluţie: să facă exact ceea ce făceau piraţii, dar mult mai bine decât ei, la preţuri modice. A înţeles că, dacă va reuşi să ofere acces la toată muzica din lume în schimbul a câţiva euro pe lună, oamenii vor renunţa la chinul de a descărca fişiere muzicale pe care apoi să încerce să le organizeze în calculatorul propriu. Nu era o idee tocmai nouă; iTunes, de exemplu, fusese înfiinţat cu şapte ani înainte şi făcea cam acelaşi lucru. Însă costa mai mult, era mult mai puţin distractiv, era limitat la universul Apple şi, în fine, era îngrozitor de maşinal. Ek se gândea la un fel de joc

electronic elementar, în care totul să fie foarte rapid, *cool şi* magic. La ieşit, şi astfel a izbutit să înfrângă Apple într-un joc inventat chiar de ei. În 2011 a ajuns în SUA şi nu s-a mai oprit. La ora actuală, în schimbul a 9,99 euro pe lună, Spotify îţi oferă accesul la mai bine de 30 de milioane de fragmente muzicale. Tendinţele de consum pe care le favorizează şi tipul de business pe care l-a impus întruchipează un model pe care-l putem regăsi în multe vertebre din The Game (semănă bine cu Netflix, de pildă). Fireşte, pot prilejui tot felul de critici, însă acum căutăm să pricepem ce anume reprezintă aceste două produse ale Jocului ajuns la maturitate. Sunt deducţii uluitoare realizate pornind de la premisele logice şi tehnologice stabilite în deceniul de dinainte. Altfel spus, nu inventau nimic cu adevărat nou, ci definitivau în mod genial o lucrare lăsată neterminată.

• Pe 10 iulie apare pe dispozitivele Apple un magazin online inexistent înainte; vinde lucruri care primesc numele de *Aplicaţii,* cunoscute astăzi în toată lumea. Aveau cinci sute de astfel de aplicaţii pe rafturi; arareori costau mai mult de 10 dolari, iar una din patru era chiar gratuită. Puteau fi descărcate prin orice conexiune la internet şi le aveai pe dispozitiv. Un joculeţ. Acum încercaţi să ghiciţi de cât timp am avut nevoie noi, locuitorii planetei, ca să descărcăm zece milioane de aplicaţii.

De patru zile!

Apple a emis cu plăcere un comunicat de presă în care declara practic că era un succes cu totul neaşteptat. Habar nu aveau nici ei ce declanşaseră. Astăzi, noi, locuitorii planetei Terra, descărcăm 197 de miliarde de aplicaţii pe an. Sau cel puţin aşa s-a întâmplat în 2017. Poate că în 2018 vom bate propriul nostru record.



Apple Store există încă şi are mai bine de două milioane de aplicaţii. Dacă sunteţi impresionaţi de aceste numere, să ştiţi că nu este nici măcar magazinul cu cele mai multe produse. Google Play, de pildă, are în portofoliu trei milioane de aplicaţii.

Acum nu ne mai rămâne decât să înţelegem ce anume este *cu adevărata* aplicaţie.

Nu e foarte simplu dacă sunteţi muritori de rând.

Dar să ne înţelegem: când s-a lansat Apple Store, aplicaţiile existau deja de ani buni. Sistemul prin care se trimiteau mailurile era, în esenţă, o aplicaţie. Şi sistemul de scriere Word era tot o aplicaţie. Însă se numeau programe (sau software, o denumire oarecum înşelătoare); erau secvenţe lungi de comenzi care făceau ca un computer să ajungă la un anumit rezultat, de exemplu să trimită un mail sau să ne permită să scriem. Există trei motive pentru care, de la un moment dat, nu le-am mai numit programe, alegând un cuvânt mult mai şic: în primul rând, prescurtarea englezească *App* era mult mai uşor de pronunţat, în al doilea rând, am început să inventăm programe mult mai şic decât Word, incontestabil produse de The Game, adică mii de jocuri, fireşte, dar şi programe care îţi aminteau că trebuie să te duci la baie, îţi spuneau ce muzică se difuza la boxele din supermarket sau îţi modificau pozele făcându-le să semene cu tablourile lui

Van Gogh.

Cel de al treilea motiv, unul hotărâtor, este că au început să apară programe care nu erau făcute pentru computer, ci special gândite pentru smartphone, instrumente uşoare pe care le puteai lua cu tine. Acopereau o serie de nevoi şi dorinţe care te însoţeau şi nu sufereau amânare cât să te întorci acasă, în faţa computerului. Sau pur şi simplu nu meritau efortul de a porni computerul: erau acolo, luai celularul în mână, apăsai pe o iconiţă, şi gata! Vă daţi seama că denumirea *App* era perfectă, ca explozia unei bombe sau ca un tic-tac.

De când programele s-au transformat în aplicaţii, am început să le îndrăgim, să le folosim, să avem încredere în ele şi să ne jucăm cu ele. Au devenit animale domestice, ca să zicem aşa. Înainte erau nişte căpcăuni. Acest fapt a avut o consecinţă care trebuie menţionată neapărat: prin aplicaţii am deschis o multitudine de portiţe către lumea paralelă. Ceea ce era cândva apanajul exclusiv al Web-ului (adică accesarea lumii paralele) a devenit posibil pentru milioane de aplicaţii care nu au întotdeauna de-a face cu Web-ul. Adesea nu au o adresă Web şi nu sunt accesate din Web. Sunt, dacă vrem, nişte localuri închise, în care intrăm ca să luăm ceva ce ne trebuie, iar apoi ieşim de acolo. Dar sunt nişte localuri închise aflate în lumea paralelă, iar numărul ameţitor de aplicaţii în circulaţie ne arată ceva foarte simplu: traficul spre şi dinspre lumea paralelă a devenit imens şi foarte rapid, până-ntr-atât încât a păstra o linie de demarcaţie între lumea reală şi lumea paralelă este adesea imposibil şi aproape mereu inutil.

Am ajuns într-un nod important: dacă nu mai reuşim să desluşim linia aceea, atunci suntem in The Game.

• Se înfiinţează Airbnb, un startup întru totul coerent cu de-acum străvechea decizie de a scurtcircuita toate medierile posibile şi de a percepe realitatea nemijlocit. Ai o casă în care nu locuieşti pentru o perioadă? Păi atunci transfer-o în lumea paralelă şi închiriaz-o! Mulţi au început să facă aşa, iar procesul a devenit mult mai simplu când trei tineri americani au reuşit să construiască un site

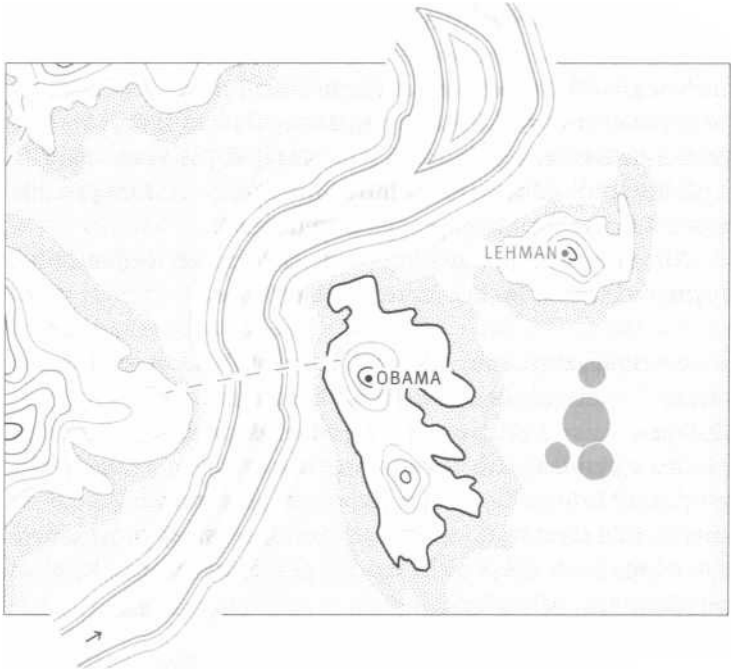
special ca să-i pună în legătură pe cei care căutau o locuinţă cu aceia care voiau să închirieze.

Menţionez că denumirea îşi are originile în următoarea întâmplare amuzantă: cei trei tineri, care locuiau la San Francisco într-o casă frumuşică, dar nu prea aveau bani în buzunar, şi-au luat trei saltele gonflabile (în engleză *air bed),* le-au pus în sufragerie şi le-au închiriat, numindu-le *Airbedandbreakfast.*

Era o denumire cam lungă, aşa că au transformat-o în *Airbnb.*

• Pe 4 noiembrie Barack Obama a câştigat alegerile prezidenţiale din SUA. Era primul preşedinte afroamerican din istoria acestei ţări. Însă în enumerarea noastră apare dintr-un alt motiv: a fost primul care s-a folosit de lumea digitală ca să câştige. Nu s-a mulţumit să o considere unul dintre numeroasele mijloace de comunicare la dispoziţie, ci, aşa cum s-a mai spus, l-a ales drept „sistem nervos” al campaniei sale.

Inima întregului demers era site-ul său: de numea MYBO [sic!] şi, în scurt timp, a construit ceva ce nu era nici partid, nici campanie, nici organizaţie: era o comunitate imensă de oameni care împărtăşeau un vis, Obama Preşedinte, şi de-acum aveau la dispoziţie şi instrumente foarte simple ca să intre în contact unii cu alţii, să se recunoască, să facă schimb de informaţii şi să dea o mână de ajutor.



Pe site existau 20.000 de grupuri; îl alegeai pe acela care îţi plăcea mai mult (dansatori de tango, mame singure şi aşa mai departe) şi intrai într-o comunitate mică de oameni ca tine. Dacă voiai să dai o mână de ajutor, site-ul îţi punea la dispoziţie contactele electorilor care locuiau în zona ta şi care erau nehotărâţi; puteai să le dai un telefon sau să treci pe la ei, cum doreai. Exista şi o parte a site-ului pentru donaţii, dar nu-ţi cereau bani, ci era ceva mult mai distractiv: practic, deveneai un colector de fonduri pentru Campania lui Obama, îţi stabileai un obiectiv, de pildă 10.000 de dolari, iar apoi începeai să îţi baţi la cap prietenii şi cunoscuţii. Un termometru drăguţ îţi indica la ce nivel ai ajuns. După cum v-am spus, erau anii în care, dacă nu făceai lucruri care să semene cu un joc pe calculator, nu aveai sorţi de izbândă [perioada aceasta continuă şi în prezent].

Mulţi au stat la baza gândirii şi realizării acestui proiect, dar acum se cuvine să amintim un personaj anume, cel care a fost creierul întregii operaţiuni; se numeşte Chris

Hughes, avea 24 de ani pe atunci şi era unul dintre cei patru fondatori ai Facebook, intelectualul grupului. Nu-i plăcea în Silicon Valley, prefera Coasta de Est, avea o diplomă în istoria literaturii franceze [!] şi a renunţat la Facebook ca să lucreze pentru Obama. De asemenea, centrul operaţional al MYBO, muşchii acelei întreprinderi, să spunem, se baza pe o firmă numită Blue State Digital; nici aceasta nu era din Silicon Valley, ci îşi avea sediile la Washington, D.C., şi la Boston. Observaţia este semnificativă deoarece vă ajută să înţelegeţi că nimeni nu dădea doi bani pe politică în Silicon Valley. Era nevoie de oameni care îşi aveau birourile la câteva străzi de centrul puterii ca să dea credibilitate aplicării tehnologiei digitale la o realitate atât de învechită precum viaţa politică.

2009

• Ia naştere, oarecum din întâmplare, Whatsapp. Iniţial, se dorea o aplicaţie care să-ţi permită să adaugi lângă numele tău din agenda cunoscuţilor o scurtă frază de genul „Azi mai lăsaţi-mă în pace” sau „Cred că o să mă duc la piscină”. Ceva amuzant. Numai că, pe când o construiau, cei doi inventatori pe nume Jan Koum şi Brian Acton au constatat că au la dispoziţie un sistem foarte simplu şi eficient de transmitere a mesajelor. Jan Koum se născuse la Kiev şi emigrase în Silicon Valley la şaisprezece ani, sărac lipit. Trebuie să remarcăm nu neapărat evoluţia sa tipic americană (acum este, desigur, miliardar), cât mai ales faptul că atât el, cât şi Brian Acton erau angajaţi ai Yahoo şi că ideea de a construi Whatsapp i-a venit lui Jan în ziua în care şi-a cumpărat un iPhone pe care a găsit Apple Store, descoperind astfel piaţa aplicaţiilor. Carevasăzică erau a doua generaţie de inventatori, aşa cum sunt aproape toţi inventatorii acelor ani, adică oameni care lucrau într-un sistem dezvoltându-l, nu oameni care inventau sisteme. The Game începea să facă pui şi să se multiplice de unul singur.

În 2014, Facebook a cumpărat Whatsapp în schimbul a 19 miliarde de dolari.

La ora actuală, Whatsapp e folosită frecvent de un

miliard de locuitori ai planetei.

La cererea fondatorilor, nu conţine şi nu va conţine niciodată mesaje publicitare.

Din 2016, aplicaţia este complet gratuită.

Şi-atunci cum naiba se descurcă?

Dacă vreţi să primiţi un răspuns simplu şi reconfortant, iată-l: vând datele utilizatorilor.

De fapt, lucrul acesta nu este demonstrat, este contrar principiilor celor doi fondatori şi nu este stipulat în Termenii şi condiţiile pe care îi acceptaţi când descărcaţi aplicaţia. Poate exista o marjă de îndoială în ceea ce priveşte folosirea fotografiilor, dar Whatsapp nu citeşte şi nu comercializează mesajele scrise.

Şi atunci cu ce naiba plătesc serverele cu ajutorul cărora asigură funcţionarea întregii şandramale? vă veţi întreba dumneavoastră.

Din câte am priceput eu, răspunsul cel mai plauzibil este următorul: dacă reuşeşti să obţii zi de zi încrederea unui miliard de oameni, vei găsi întotdeauna unii dispuşi să îţi împrumute bani şi, mai devreme sau mai târziu, vei găsi şi o cale să scoţi profit din asta.

• Se înfiinţează Uber, spre marea bucurie a taximetriştilor din lumea întreagă. Apare la scurt timp după Airbnb şi în acelaşi loc, la San Francisco. E evident că prin părţile locului plutea în aer ideea că, dacă ai ceva ce nu foloseşti, ei bine, îi poţi da bunul respectiv altcuiva şi poţi face rost de nişte bănuţi. Ai o maşină şi vreo câteva ore la dispoziţie? Transformă-te în taximetrist fără să fii unul cu adevărat, fentându-i pe adevăraţii taximetrişti. Dezvoltaţi puţin conceptul şi daţi peste *sharing economy,* una dintre tendinţele epocii The Game. Ia naştere din instinctul de a sări peste medieri, dar adaugă o nuanţă importantă: dispersarea proprietăţii, care începe prin închirierea unei camere pe care nu o foloseşti şi continuă prin *cohousing, carsharing* sau *crowdfunding.* Ideea le-ar fi plăcut cu siguranţă înaintaşilor rebeli şi hipioţilor insurecţiei digitale. De obicei, nu le prea place castelor care controlează anumite fluxuri de consum; dacă oamenii se

organizează şi împărtăşesc din bunurile lor fără să recurgă la experţi, mediatori, sacerdoţi şi posesori de licenţe, e sigur că unii vor sfârşi prin a pierde mult. Aşa că încăierarea legală (şi adesea chiar fizică) dintre Uber şi taximetrişti e un bun exemplu de confruntare care se manifestă aproape pretutindeni în anii aceia. Nu e cazul să susţin eu aici una din părţi, dar e bine să înţelegem că nimic din toate acestea nu s-ar fi întâmplat dacă nu ar fi existat platformele digitale special concepute pentru a facilita şi reglementa schimbul direct de bunuri între oameni cât se poate de normali. Şi astfel s-a declanşat încăierarea. A, mai e ceva! Cei doi inventatori ai Uber erau deja foarte bogaţi când au înfiinţat acest serviciu. Amândoi câştigaseră din vânzarea de startup-uri digitale care s-au bucurat de succes. Unul era un motor de căutare aparte (Stumbleupon), celălalt era o platformă de *file-sharing* (Red Swoosh). Vreau să spun cu asta că erau deja la cea de-a doua plimbare în carusel, cea în care începi să intuieşti că, din creaţie vizionară a unor outsider-i, insurecţia digitală se transforma în nevroză pentru o elită restrânsă, abia apărută.

• În Italia se înfiinţează, pe 4 octombrie, Movimento 5 Stelle". Este prima oară când insurecţia digitală dă naştere în mod direct unei formaţiuni politice care îşi propune să atace forul puterii. Aşa cum am văzut în repetate rânduri, nu era un gest tipic pentru insurecţia digitală: strategia sa de invadare prevedea ocolirea frecventă a instituţiilor secolului XX (politica, şcoala, Biserica etc.) şi săparea de tuneluri de jur-împrejurul lor prin inventarea continuă de noi instrumente. Chiar şi în cazul lui Obama, universul digital s-a limitat să-i pună la dispoziţie instrumente, permiţând ca sistemul de valori şi de principii al candidatului la preşedinţie să rămână liniştit în tradiţia secolului XX impusă de Partidul Democrat. Dar Movimento 5 Stelle e cu totul altceva: puşi în faţa unei clase politice tot mai vlăguite, corupte şi groteşti, o parte din cei care locuiau in The Game şi-au pierdut răbdarea şi au demarat în trombă, spunând ceva cât se poate de simplu: „Lăsaţi-ne

pe noi să intervenim”.

ADN-ul de tip digital este foarte pregnant încă de la început. Doi sunt fondatorii M5S: pe de o parte Beppe Grillo, un actor de comedie foarte cunoscut care de patru ani avea un blog de mare succes (clasamente de încredere din anii aceia îl plasează între primele zece site-uri cu cea mai mare influenţă din lume). Celălalt este Gianroberto Casaleggio, un programator al companiei Olivetti ajuns mai apoi un apreciat consultant pentru firmele care încercau

- Denumirea italiană se traduce prin *Mişcarea* 5 *Stele.* Este o formaţiune politică populistă fără o doctrină bine definită, care s-a remarcat prin poziţia constant antagonistă faţă de forţele politice tradiţionale. M5S, prescurtarea folosită în Italia, este prezentă în Parlamentul Italiei şi, din 2018, face parte din coaliţia de guvernare.

Să-şi facă un renume pe internet fără să priceapă prea bine cu ce se mănâncă *(firmele* nu prea pricepeau; el, în schimb, ştia foarte bine despre ce e vorba). Grillo se pricepea de minune să trezească energia latentă care lâncezea între pliurile unei ţări blazate, amorţite din cauza unor politicieni insipizi şi bănuitoare faţă de marile puteri economice. Casaleggio ştia să creeze instrumentele necesare pentru a canaliza energia aceea în direcţie politică. Încă din 2007 s-au prezentat la alegerile locale cu liste de candidaţi susţinuţi de comunitatea formată în jurul blogului lui Grillo. În acelaşi an, o manifestaţie cu un titlu sofisticat, *Vajfanculo-Day [Ziua Ia mai du-te dracului],* umpluse multe pieţe din Italia, iar din ziua aceea comunitatea căpătase atâta vizibilitate, încât primise un nume: *grillmi.* Doi ani mai târziu, ia naştere Mişcarea propriu-zisă. Cele cinci stele nu trimit la vreun hotel de lux, ci stabilesc cinci priorităţi: apă, mediu, conexiuni, dezvoltare, transporturi. Cam aceştia erau caii de bătaie ai lui Grillo. Dacă despachetaţi cele cinci priorităţi, găsiţi idei precum venitul acordat numai cetăţenilor italieni, creşterea negativă sustenabilă, accesul la internet ca drept fundamental, protecţia mediului cu orice preţ, opţiunea

pentru un stil de viaţă fără impact asupra mediului. Casaleggio a adăugat şi el ideea de democraţie digitală, un tip de democraţie directă coerentă cu anumite axiome ale insurecţiei digitale care să sară peste orice mediere şi să le permită oamenilor să intervină direct în deciziile politice prin intermediul dispozitivelor digitale. Pare o utopie, dar, dacă staţi să vă gândiţi bine, era un *upgrade* destul de logic, numai că mai ambiţios, a ceea ce se întâmpla în realitate, într-o lume în care există Uber şi Airbnb, în care la enciclopedia cea mai folosită poate contribui oricine, în care poţi răspunde la un mesaj scris de Papă pe Twitter şi în care citeşti ştirile pe Facebook, de ce să nu voteze oamenii printr-un click şi, eventual, de ce să nu facă politică deşi nu aparţin vreunei elite? Acestea fiind spuse, The Game nu e alcătuit din idei, ci din instrumente, iar a imagina o democraţie digitală nu înseamnă nimic dacă nu creezi apoi o platformă care s-o facă posibilă. Casaleggio a creat-o. Se numeşte *Rousseau.* Ca să spun drept, n-are o reputaţie prea bună.

Autoritatea pentru Protecţia Intimităţii Persoanelor a declarat-o „complet lipsită de măsurile de siguranţă informatică tipice pentru un adevărat sistem de vot electronic”. Unora nu li se pare în ordine că este în proprietatea celui care a creat-o (în 2017, după decesul lui Gianroberto Casaleggio, platforma a fost moştenită de fiul acestuia). Într-adevăr, într-o lume în care Web-ul le-a fost dăruit tuturor, e ciudat că există oameni care ţin cu dinţii de un instrument care să facă funcţională democraţia directă. Oricum, *Rousseau* există, lucrează şi chiar reglementează democraţia directă din cadrul M5S. Din câte ştiu eu, este un caz unic în lume.

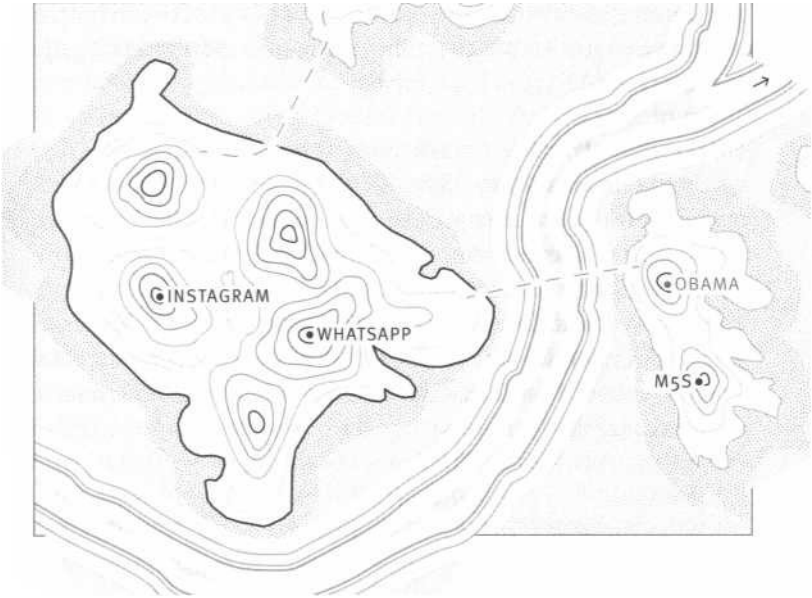
Consemnez aici că M5S s-a prezentat pentru prima oară la alegeri în 2010. Era vorba de alegeri locale, iar scorurile electorale au variat între 1 şi 7%. După opt ani, la alegerile generale din 2018, a devenit primul partid italian care, deşi nu era chiar un partid, a obţinut 32% din voturi. În timp ce scriu rândurile acestea, se străduieşte să găsească o soluţie prin care să guverneze Italia. Trebuie să găsească

aliaţi, pentru că 32% din voturi nu sunt suficiente ca să guvernezi de unul singur. Numai că, dacă îţi propui să răstorni sistemul şi să le oferi tuturor italienilor accesul la putere, partidele tradiţionale nu se prea dau în vânt să se alieze cu tine. Aşa că se dau lupte grele. E cam ca şi cum ar încerca să conecteze o tabletă la un tractor prin intermediul unui USB. Vă daţi seama că e nevoie de răbdare. E greu de spus care va fi rezultatul. Dacă se va decide ceva înainte să termin de scris cartea, promit să vă dau de ştire, în caz că vă preocupă problema şi vreţi să aflaţi cum naiba am scos-o la capăt.

2010

• Se înfiinţează Instagram, o reţea de socializare mult mai şmecheră decât Facebook. După doi ani, va fi cumpărată de Facebook. Inventatorul, Kevin Systrom, e absolvent de Stanford, lucrase pentru Google şi inventase o aplicaţie pentru iPhone care s-a dovedit mai curând păguboasă (Burbn). Avea portretul robot ideal al inventatorului la a doua generaţie. Fireşte, era bărbat, alb, american şi inginer.

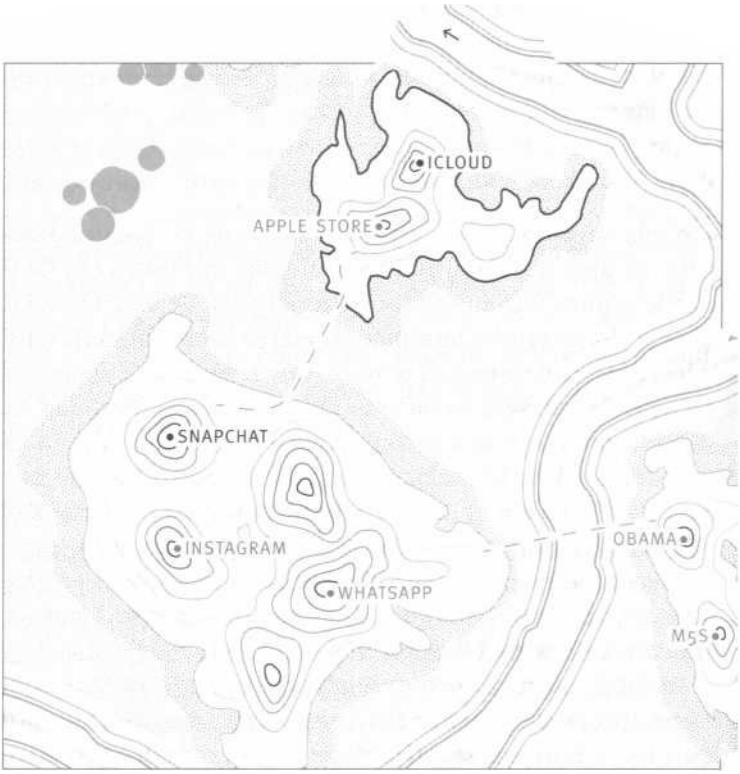
•



2011

• Apple lansează icloud, un sistem prin care poţi păstra conţinutul computerului sau al iPhone-ului tău într-un alt loc. Ca şi cum le-ai pune într-un norişor. Când ai nevoie de ceva, te duci şi iei de acolo, iar când ai terminat ce aveai de făcut, pui conţinutul la loc. Dincolo de aspectele tehnice (nu e frumos să vă spun asta, dar fişierele, adresele, mesajele de dragoste şi pozele în chiloţi nu stau într-un nor, ci în alte computere, stocate cu milioanele în nişte locuri absurde), valoarea simbolică a acestui sistem este remarcabilă: voiam să dematerializăm realitatea şi, ajunşi aici, putem spune că am reuşit. Bună parte din viaţa noastră a ajuns să fie aproape imponderabilă, să nu se afle nicăieri, să ne urmeze fără să ocupe spaţiu sau timp. Remarcabil! în termeni practici, avantajul este că, dacă îţi scapi telefonul în WE, n-ai decât să tragi apa după el pentru că oricum agenda e în siguranţă. Dezavantajul e senzaţia că laşi tot ceea ce deţii în grija cuiva despre care nu ştii mare lucru. Ştiţi cum se întâmplă pe plajă când vreţi să intraţi în apă, dar aveţi reţineri să lăsaţi geanta pe plajă cu tot ce e înăuntru, iar cineva de sub umbrela de alături vă spune: „Mergeţi fără grijă, v-o păzesc eu”? Ei, cam aşa cumva.

• Trei studenţi de la Stanford inventează Snapchat. În sine, este o aplicaţie de mesagerie obişnuită, elementară, simplă şi directă, ceva ce pare o joacă de copii. Dar va introduce la scurt timp o variabilă grozavă: textele, fotografiile şi filmuleţele transmise prin Snapchat dispar în neant după 24 de ore. Irezistibil! întrucât in The Game e foarte dificil să te ascunzi, să dispari, să te răzgândeşti, să regreţi, să ştergi şi aşa mai departe, Snapchat se bucură imediat de mare succes. La ora actuală se apropie de 200 de milioane de utilizatori zilnic.



• 2011 este şi anul în care se înregistrează o depăşire ciudată şi crucială în felul ei. Habar n-am cum de ştim asta, dar este anul în care folosirea aplicaţiilor a depăşit folosirea Web-ului. Mai exact, începând cu 2011, ori de câte ori avem un smartphone în mână, apăsăm mai des pe iconiţa unei aplicaţii decât pe aceea a browser-ului prin care accesăm Web-ul. Profesorului Berners-Lee n-are cum să-i fi picat bine, nu neapărat din cauza depăşirii în sine, cât mai ales pentru că el visa la o lume paralelă care să se prezinte ca un spaţiu deschis, care să nu fie proprietatea nimănui, în care oamenii să-şi împărtăşească tot ce aveau. Aplicaţiile nu sunt chiar acelaşi lucru: sunt proprietatea cuiva şi nu sunt spaţii deschise, ci hangare, eventual imense, dar închise, în care intri ca să beneficiezi de un anumit serviciu şi apoi te întorci în vizuina proprie, înţelegeţi diferenţa. Dacă vreţi, este unul dintre

numeroasele simptome ale degenerării într-o veselie a Jocului, o distanţare lentă de idealistele sale elanuri originare. Dar ţin să-l previn pe cititor că această observaţie prezintă mari riscuri: şansele sunt mari să reflecte o analiză moralistă, paseistă şi tipică pentru secolul XX.

2012

• După muzică, fotografii şi înregistrări video, este rândul televiziunii să devină, în mod oficial, digitală. S-a terminat cu sistemele analogice. În Italia, acestea sunt înlocuite în 2012. La ora actuală, singura ţară din lume unde nu există semnal digital este Coreea de Nord.

• Se înfiinţează Tinder, reuşind să elibereze pentru totdeauna o dorinţă penibilă pe care o resimţeam aproape toţi: după ce ne întoarcem acasă enervaţi la culme, să putem alege dintr-un catalog un partener cu care să ieşim la cină [sau, eventual, să ajungem în pat]. Fireşte, nu era prima oară când cineva încerca să construiască un site de întâlniri amoroase, dar Tinder e genial deoarece a priceput că a alege din catalog stând pe canapea şi cu televizorul pornit era mai plăcut pentru marea majoritate a oamenilor decât să iasă la cină [era cam scump şi oricum trebuia să ai haine curate]

sau să se acupleze cu adevărat [nu mai amintesc aici nenumăratele neajunsuri]. Prin urmare, au avut mare grijă să facă din catalogul acela un soi de joc pe calculator, cu tentă erotică, foarte uşor de jucat. Era practic un fel de *Solitaire* cu cărţi de joc. Faptul că nu era exclus ca, după vreo două ore, să te trezeşti că te giugiuleşti cu dama de pică a contribuit la succesul aplicaţiei.

2016

• între 9 şi 15 martie, un software al Google (da, tot al lor…) se confruntă într-o partidă de Go cu numărul unu mondial, Lee Sedol, un sud-coreean în vârstă de 32 de ani. Premiul era de un milion de dolari. Partida a fost transmisă în direct pe YouTube. S-a jucat cel mai bun din cinci. Alphago a câştigat cu 4 la 1.

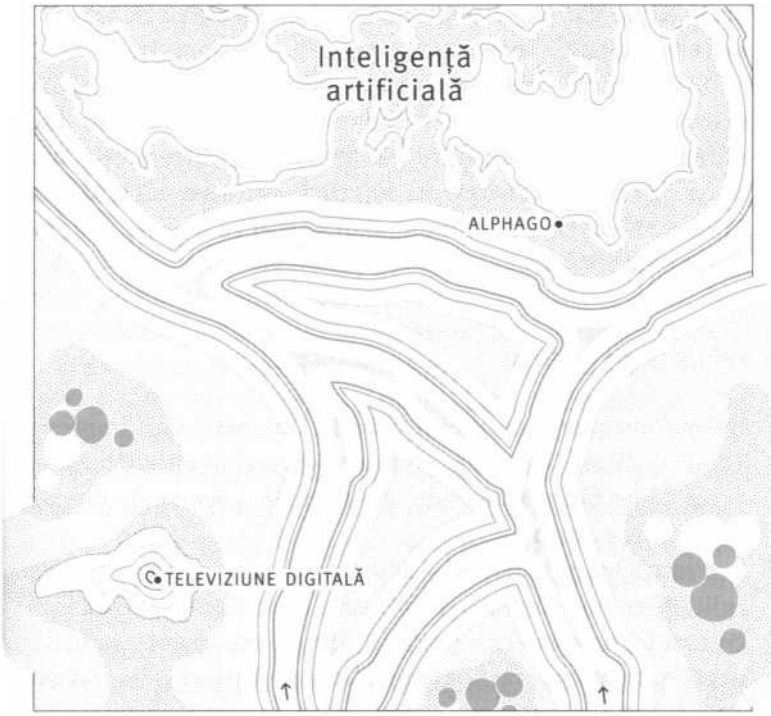
O maşină câştigase împotriva celui mai bun om.

Ştiu că vă gândiţi cu toţii la felul cum Deep Blue l-a bătut la şah pe Kasparov (se întâmpla în 1996, iar *soft-ul* fusese dezvoltat de IBM). Dar vă rog să sesizaţi diferenţa: aici vorbim despre Go, un joc infinit mai complicat decât şahul. Ca să înţelegeţi despre ce e vorba, când faceţi prima mutare într-o partidă de şah aveţi de ales între douăzeci de posibilităţi. Dacă jucaţi Go, posibilităţile sunt 361. Admiţând că scăpaţi cu viaţă şi ajungeţi la cea de-a doua mutare, la şah aveţi de ales între 400 de posibilităţi. La Go, numărul de mutări între care trebuie să alegeţi e niţel mai mare: 130.000! Succes!

Spun asta ca să înţelegeţi că a crea o maşină care să poată gestiona ceva atât de complicat presupune multă muncă. Alphago s-a antrenat memorând 30 de milioane de partide jucate până atunci de oameni (pricepuţi). Şi vă rog să mă credeţi că până în acel punct era doar o chestiune de etalare a forţei musculare, de capacitate de calcul, nimic deosebit de fascinant. Partea interesantă a început când programatorii s-au apucat să lucreze cu reţele neurale profunde (nu vă bateţi capul să pricepeţi ce sunt acelea), obţinând un rezultat cu adevărat fabulos: Alphago învaţă de la oameni, dar apoi face de capul lui, inventează mutări pe care oamenii nu le-au făcut niciodată, foloseşte strategii la care niciun om nu s-a gândit vreodată. De aceea câştigă.

Ceea ce reprezenta, dezvolta şi aducea în atenţia publicului Alphago poartă un nume: INTELIGENŢĂ ARTIFICIALĂ. Nici nu mă străduiesc să vă explic ce înseamnă exact, mă voi mai gândi la asta peste zece ani, când voi scrie cel de al treilea episod din seria *Barbarii.* Dar am nevoie de această denumire aici pentru că marchează fără doar şi poate un punct de cotitură, o nouă etapă tehnologică, poate chiar un nou orizont mental. Cu aceasta se încheie un capitol din The Game, cel pe care l-am studiat în volumul de faţă, şi începe un altul despre care, sincer vorbind, e greu să facem previziuni. Dacă vă gândiţi la roboţi care vor face pipi pe capul nostru nu sunteţi pe drumul cel bun (acel tip de inteligenţă artificială

bate încă pasul pe loc). Dar restul e un orizont deschis, care aşteaptă să fie descoperit. Vom vedea.



Deocamdată să ne mulţumim cu minunata satisfacţie că am desenat o parabolă care pleacă de la un joc cu mici marţieni şi se sfârşeşte cu sud-coreeni. Între cele două jocuri, văd în sfârşit cum se derulează elegant lanţul muntos unde este înscrisă civilizaţia în care trăiesc. Oare sunt îndreptăţit să sper că îl vedeţi şi dumneavoastră?

Printscreen de final

Ultima porţiune a coloanei vertebrale. Domneşte vaga impresie a unei civilizaţii care şi-a construit deja stâlpii de susţinere şi acum îşi permite să înşurubeze buloanele. Aveau o lucrare de terminat şi au încheiat-o.

Probabil că ne vom aminti de vremurile acestea ca de perioada aplicaţiilor. Într-adevăr, transformarea unor

căpcăuni misterioşi, greoi şi foarte costisitori (vechile *software-uri)* în animăluţe domestice sprintene, practic gratuite (aplicaţiile) duce la bun sfârşit o sumedenie de demersuri iniţiate cu ani în urmă:

— Facilitează tranzitul între lumea reală şi lumea paralelă anihilând frontiera psihologică prin care cele două regiuni ale experienţei erau încă împărţite în epoca precedentă;

— Face să intre în regim sistemul realităţii cu două forţe motrice pe care Web-ul începuse să-l conceapă;

— Permite eliminarea multor medieri şi, prin urmare, a multor mediatori;

— Ne obişnuieşte să rezolvăm mereu problemele numai în mod distractiv, dizolvând obstacolele cotidiene într-un val de joculeţe pe calculator;

— Generalizează impresia că avem acces la o omenire augmentată;

— Înlesneşte accesul la post-experienţă;

— Ne face să tindem către mobilitatea perpetuă, privilegiind smartphone-ul şi făcând cât mai imponderabilă postura om-tastatură-ecran;

— În sfârşit, reduce distanţa dintre om şi maşină până la perceperea dispozitivelor drept produse organice, aproape biologice, prelungiri „naturale" ale corpului şi ale minţii.

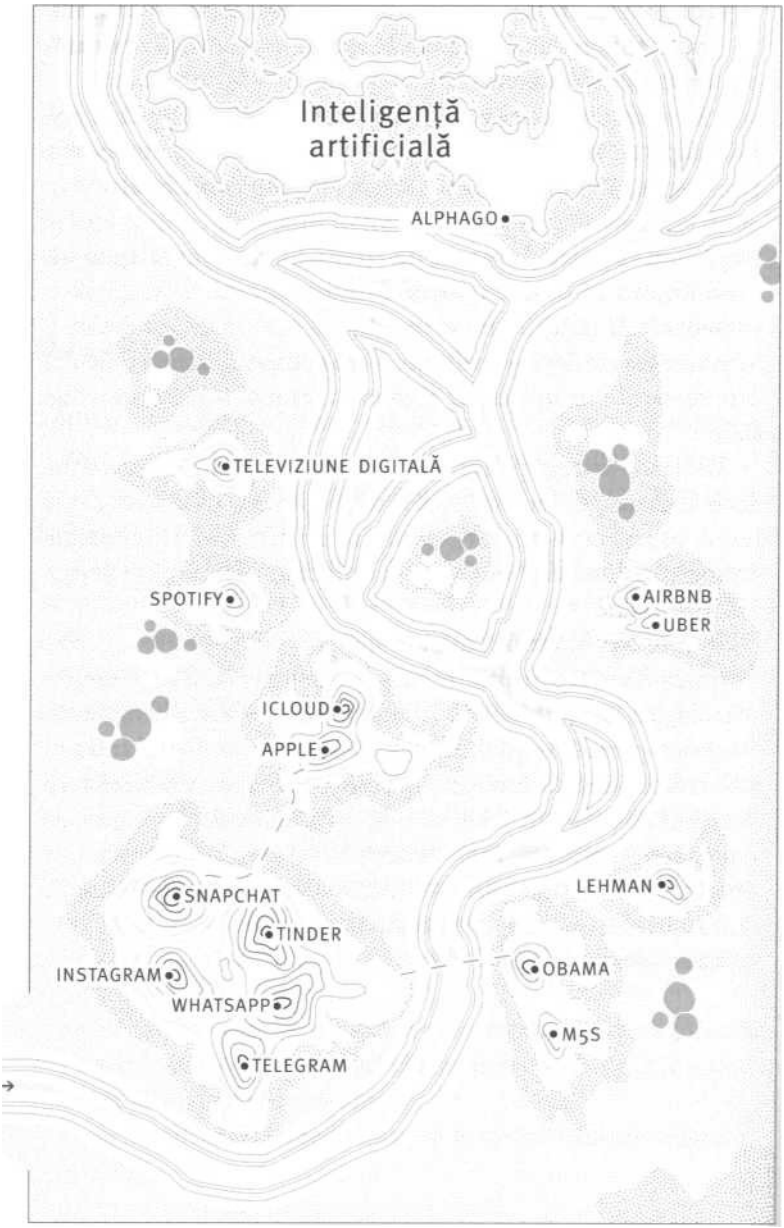
După cum vă puteţi da seama, nu-i puţin lucru. E vorba de numeroase impulsuri care se reunesc într-un unic stil de viaţă, de o sumedenie de intuiţii care se încadrează într-un singur desen. E o insurecţie care devine civilizaţie. Vreo patruzeci de ani de revoltă care se varsă într-un singur şi imens tărâm al făgăduinţei: The Game.

Realizată perfect, patria atât de dorită lasă în urmă pentru totdeauna coşmarul secolului XX şi se pregăteşte, adunându-şi puterile, pentru următoarea colonizare electrizantă. Uimitoarele progrese în domeniul inteligenţei artificiale indică limpede drumul de urmat.

În fine, o epocă triumfală, am spune.

Totuşi, dacă săpăm printre ruine şi ştergem praful de pe piesele arheologice, lucrurile ne spun o altă poveste, ceva

mai complicată. O eră care părea să tragă linie, cu voioşie, după tot efortul anterior este de fapt brăzdată de mişcări geologice subterane, contradictorii şi uneori dăunătoare. Ici şi colo se ivesc urme de distrugeri, de lupte şi de cutremure. Tabloul devine mai greu de descifrat. Certitudinea că The Game este un sistem desăvârşit se fisurează. Se ridică întrebări stranii, şi nu toate au un răspuns, aşa cum vom vedea în *Glosele care* urmează.


Inteligență artificială
ALPHAGO
TELEVIZIUNE DIGITALĂ
SPOTIFY
AIRBNB
UBER
ICLOUD
APPLE
SNAPCHAT
TINDER
INSTAGRAM
WHATSAPP
TELEGRAM
LEHMAN
OBAMA
M5S

Glose la epoca The Game

INDIVIDUALISMUL GENERALIZAT

Cu multe pagini în urmă am avut ocazia să discutăm pentru prima oară de *omenirea augmentată.* Studiam primii ani ai insurecţiei digitale şi am folosit expresia aceasta pentru a descrie ameţeala pe care Web-ul abia inventat i-o provoca oricărui utilizator: felul acela de a face un pas în lateral, de a călători oriunde, de a avea acces la sertarele altcuiva, noua frontieră a lumii paralele se deschidea larg, permiţând accesul tuturor, rapiditatea, libertatea.

Erau începuturile anilor ’90. Acum ne vine să zâmbim când ne gândim la vremurile acelea. Acum, când ştim ce avea să se întâmple în cei douăzeci şi cinci de ani care au urmat, ni se pare aproape neverosimil că foloseam expresia *omenire augmentată* pentru atât de puţin lucru. Nici măcar nu puteam trimite mailuri de pe telefon, şi o numeam *omenire augmentată.* Şi dezbăteam deja dacă nu cumva era ceva nociv pentru sănătatea mintală a societăţii, a lumii!

Ce inocenţi eram!

Dar acum, când ne aflăm in The Game, putem înţelege lucrurile mult mai bine. Ba chiar *trebuiesc* le înţelegem mult mai bine.

Ştim cu siguranţă că tendinţa aceea generală către dezvoltarea posibilităţilor fiecărui individ s-a consolidat în epoca The Game într-o reţea enormă de instrumente care au făcut să sporească în toate direcţiile posibilităţile oamenilor. Nici nu cred că e cazul să discutăm despre asta, dar, dacă ţineţi neapărat, alegeţi patru gesturi la întâmplare – de pildă călătoriile, jocurile, accesul la informaţie, iubirea – şi comparaţi instrumentele care ne ajută astăzi să le îndeplinim cu acelea pe care le aveam la dispoziţie acum douăzeci de ani. Ei bine, diferenţa este imensă, nu încape îndoială. Omenire *cu adevărat*

augmentată.

Un alt lucru cât se poate de limpede este că acest *upgrade spec*taculos nu s-a limitat la o elită de privilegiaţi, ci i-a privit pe toţi oamenii. Bun, nu vă plac generalizările. Însă, din moment ce Whatsapp are un miliard de utilizatori, pe Facebook sunt înregistrate mai bine de două miliarde de profiluri de oameni şi prin Airbnb se închiriază cinci milioane de case, nu putem vorbi de elite, de privilegii ale bogătaşilor, de joculeţe pentru şmecherii din Occident; aici e vorba de ceva ce priveşte un număr impresionant de persoane. Neam obişnuit de-acum, dar să ştiţi că a da acces unei mase sociale atât de mari la toate posibilităţile este o întreprindere de proporţii colosale. Întrucât este o *redistribuire a posibilităţilor,* atrage după sine şi o redistribuire *a puterii.* Acum treizeci de ani, aşa ceva îşi puteau închipui numai nişte hackeri oleacă săriţi de pe fix, care se reproduceau în supa primordială a contraculturii din California. Acum ştim că nu băteau câmpii, în mod incredibil, ideea lor de a folosi computerele ca să distrugă privilegii vechi de secole şi ca să redistribuie puterea în ploaie asupra tuturor oamenilor avea oarece sens. Vă garantez că eu n-aş fi pariat nici măcar un dolar pe chestia asta. Şi totuşi…

Cel de-al treilea lucru pe care îl ştim cu certitudine e că maniera aceasta de a redistribui puterea s-a împletit coerent cu o altă inerţie vizibilă încă de la începuturile insurecţiei digitale: instinctul de a sări peste medieri, de a avea o percepţie nemijlocită asupra realităţii şi de a dezamorsa elitele. Aceste două forţe au conlucrat ani de-a rândul; ori de câte ori un individ primea marje de putere, de privilegii, de posibilităţi, de libertate, le folosea pentru a se descotorosi de prezenţa deranjantă a unor mediatori inutili. Înmulţiţi această dinamică cu miliardele de indivizi şi începeţi să înţelegeţi despre ce e vorba: e un fel de prefacere geologică spectaculoasă, un cutremur.

Fireşte, lumea a fost profund modificată, iar acum putem înţelege în ce fel s-a schimbat. Dar e foarte important să nu ne oprim la detalii şi să nu ne lăsăm

distraşi de anumite particularităţi bizare precum faptul că ne putem planifica excursiile fără a mai apela la agenţiile de voiaj sau că forumurile cititorilor contează mai mult decât părerile criticilor. Ce ne pasă nouă? Nu asta e important. Trebuie să luăm distanţă, să avem o viziune de ansamblu, şi atunci vom vedea care este miezul problemei, punctul precis în care cutremurul acela a redesenat conturul lumii. E un punct bine cunoscut nouă.

Acela în care se formează conştiinţa de sine.

Iată ce s-a întâmplat in The Game: eul a miliarde de indivizi a fost alimentat zi de zi cu vitamine foarte puternice, în parte sintetizate de instrumentele care îi multiplicau capacităţile, în parte dezvoltate prin repetatele paricide pe care le comitea descotorosindu-se de elite. A ieşit la suprafaţă o nouă conştiinţă de sine, manifestându-se în conştiinţa a milioane de indivizi care nu erau obişnuiţi să se raporteze la ei înşişi în felul acela. Nici nu erau *meniţi* să se raporteze la ei înşişi în felul acela, dacă înţelegeţi ce vreau să spun. Într-un anumit sens, se trezeau contemplând realitatea din nişte locuri aflate în primele rânduri, la care nu avuseseră niciodată luciditatea să aspire, sau din loji pe care dintotdeauna le crezuseră rezervate pentru alţii prin edicte supranaturale. Mai înainte urletele lor se auzeau cel mult pe casa scării, iar acum un murmur al lor putea să ajungă până în Australia. Mulţi şi-au dat seama, dintr-odată, că pot chiar să GÂNDEASCĂ DIRECT, să aibă opinii fără să mai aştepte să le audă de la nişte elite care să le pronunţe, să le destăinuie şi apoi să le facă publice, dându-ţi posibilitatea să le împărtăşeşti. Puteai să le produci chiar tu, să le dai o formă, să le pronunţi şi apoi să le introduci în sistemul sangvin al lumii, de unde puteau să ajung la milioane de oameni. Cu numai o sută de ani în urmă îşi puteau permite una ca asta vreo mie de persoane în toată Europa.

Prin urmare, exacerbarea eului. Sau, mai bine zis, reconstruirea eului, pentru că, până la urmă insurecţia digitală a reuşit să le restituie oamenilor puterea eului, anterior rezervată elitelor. Elitele nu consideraseră

exacerbată această putere, ci doar o manifestare echilibrată a capacităţilor proprii. Prin urmare, restituirea eului, haideţi s-o numim astfel. Înţelegeţi însă că a fost făcută cu o pricepere formidabilă. O caracteristică genială a instrumentelor digitale constă în faptul că, pe lângă alimentarea eului nostru, i-au furnizat acestuia şi un fel de mediu protejat, un teren moale pe care să se poată dezvolta fără prea mari primejdii. Toate reţelele de socializare, dar şi simplele sisteme de mesagerie sau marile spaţii de depozitare de tip YouTube sunt concepute pentru a ne permite să ieşim pe un teren deschis care, de fapt, *nu e chiar aşa deschis:* îţi permit să te exprimi, cu o doză de ambiţie şi chiar de agresivitate, dar fără să ieşi din zona ta de confort. E o situaţie ideală, de care unii profită ca să înjure vreo doamnă ministru, iar alţii ca să-şi posteze primele trei melodii şi să devină celebri. În orice caz, e o şansă de care mulţi aleg să profite, şi trebuie să înţelegem că E VORBA DE INDIVIZI, de oameni luaţi fiecare în parte şi, credeţi-mă, aceasta este o situaţie fără precedent. Vreau să spun că în secolul XX un individ putea simţi că face parte din „omenirea augmentată” doar în cadrul unui ritual colectiv, al unei apartenenţe la o comunitate. Putea trăi momente de mare intensitate, de exprimare de sine, ba chiar de măreţie, dar erau îndeobşte momente pe care le trăia în calitate de membru al unei comunităţi precum naţiunea, Biserica, partidul sau chiar familia din care făcea parte. În momentele acelea, omenirea augmentată era un *upgrade* colectiv, nu unul individual. De unul singur, individul nu ajungea prea departe.

Dar în ultimii treizeci de ani ceva s-a schimbat, ceva cu adevărat grandios. The Game primeşte aproape exclusiv jucători individuali, este gândit pentru jucători individuali, dezvoltă capacităţile jucătorilor individuali şi acordă punctaje jucătorilor individuali. Până şi Trump sau Papa scriu pe Twitter, intuind că locuitorii din The Game sunt obişnuiţi de-acum să se afirme ca indivizi, să joace unul împotriva altuia. Astfel, The Game a devenit incubatorul grandios al unui individualism generalizat pe care nu l-am

mai întâlnit până acum, faţă de care nu ştim cum să ne comportăm şi care, de fapt, ne ia prin surprindere. Nu prea sunt şanse să se mai fi întâmplat vreodată aşa ceva pe planeta Pământ.

Singurul caz anterior care îmi vine în minte este, poate, democraţia din Atena secolului al V-lea, care era, într-adevăr, un fel de regim al individualismului generalizat, în care prin masă se înţelegea un procent de 15% din populaţia cetăţii. A fost de ajuns ca să provoace încurcături imense (şi minunăţii înduioşătoare), dar până la urmă era vorba de 15% din atenieni. Ca să rămân în ograda mea, în Italia un om din doi are profil de Facebook.

Astfel, ne trezim trăind într-un scenariu inedit, în care nimeni nu a mai jucat vreodată vreo partidă până la capăt. Ne aflăm în repetate rânduri în faţa unor situaţii de joc absurde, pe care cu greu le putem categorisi. Bunăoară, când individualismul se răspândeşte în rândul maselor, ne îndoim în primul rând de conceptul de masă. Adică nu mai există plăci tectonice ale societăţii care să se mişte precum plăcile tectonice, precum mari individualităţi de ordin superior legate printr-o apartenenţă la un grup, de exemplu catolicii, englezii, fanii muzicii pop, comuniştii. În trecut, acestea erau ditamai animalele care aveau o mişcare aproape impersonală, imprimată de apartenenţa blândă a multor membri la o anumită comunitate şi controlată de mâna forte a unei elite sigure pe sine. In The Game, acest tip de mişcare devine o raritate pentru că individualismul generalizat generează milioane de micro-mişcări şi anihilează meseria de conducător. Coerente cu vechiul precept al mişcării mai presus de toate, şi marile concentrări de consens se alcătuiesc şi se destramă iute, căci nu sunt formaţiuni geologice sedimentate de-a lungul timpului, ci grupuri de indivizi alcătuite în pripă, menite să se constituie după alte geometrii la următoarea reaşezare de forţe. Rezultatul? în urma răspândirii individualismului generalizat, in The Game masa nu mai există, ci se formează cel mult episodic, în anumite situaţii de joc.

Mă mai fascinează şi următorul paradox: adesea se

înregistrează tristul fenomen al individualismului lipsit de identitate. Apar nişte oameni care pot gestiona de minune propriile păreri fără să le aibă, pot da verdicte autoritare fără să aibă competenţele necesare sau pot lua decizii cruciale pentru vieţile lor fără a şi le cunoaşte cât de cât. De parcă abilităţile tehnice ar fi devansat cu mult esenţa lucrurilor. Ca şi cum instrumentele digitale ar fi pus motoare foarte puternice în caroserii care nu le pot susţine, nu le pot controla şi nu le pot folosi cu adevărat. Nu este un scenariu complet nou: ni s-a întâmplat adesea să generăm sisteme mentale fără a avea imediat capacitatea de a le susţine. De exemplu, Iluminismul a generat o revendicare a libertăţii care, pe moment, nu putea fi gestionată, iar Romantismul a oferit pe bani puţini o sensibilitate care nu putea fi suportată/îzzede mare parte din muritori. Situaţia ne este cunoscută, dar asta nu ne ajută să trăim într-un Joc în care mai bine de jumătate dintre participanţi se dau în spectacol pe scenă în vreme ce s-ar cuveni să stea muţi în sală şi să privească. În culise, îmbrânceala e destul de accentuată.

N-aş vrea să mă lungesc prea mult, aşa că semnalez un ultim paradox, în trei rânduri. O fac pentru că ţin la el. Individualismul este întotdeauna, prin definiţie, o postură *împotrivă.* Este sedimentul unei revolte, pretinde că generează o anomalie şi refuză să meargă în turmă. Merge singur împotriva curentului. Dar, dacă milioane de persoane încep să meargă împotriva curentului, atunci care mai este sensul corect?

Oare părinţii insurecţiei digitale se gândeau la asemenea paradoxuri? Cred că nu. Puteau fi oare imaginate? Poate, cu un pic de clarviziune, ar fi putut fi anticipate. Putem convieţui cu paradoxuri de felul acesta? Trebuie să admitem că da, de vreme ce acum convieţuim cu ele. Dar reprezintă fără doar şi poate nişte fisuri, ca nişte bucăţi care s-au desprins din trupul Jocului, ştirbindu-i forţa, coerenţa, ba chiar frumuseţea. Generează rătăciri şi nedumeriri. Totuşi, n-ar fi indicat să uităm că vin dintr-o dorinţă de eliberare, de ruptură şi de speranţă.

Redistribuind puterea, lucrul cel mai puţin grav care se putea întâmpla era ca peisajul să piardă din netezime, din armonie, ba chiar din substanţă. Dacă revin la demersurile mele arheologice şi cercetez ruinele civilizaţiei aceleia în era triumfului aparent al Jocului, mi se pare că recunosc semnele unui anotimp imperfect în care, după ce le-a restituit multora demnitatea şi celor mai mulţi conştiinţa de sine, oamenii aceia şi-au petrecut primii ani ai epocii The Game confruntându-se cu situaţii paradoxale, aşteptând ca sistemul să ajungă la echilibru şi la maturitate, ca să dea naştere unui nou tip de eleganţă. Se pare că încă le lipsea capacitatea de a fi ei înşişi, pe care niciun instrument nu le-o putea oferi.

NOILE ELITE

Apropo de paradoxuri şi fenomene ciudate, dacă studiem vestigiile arheologice, devine clar încă un aspect: după ce ani de zile au dezamorsat elitele şi au fondat un sistem în stare să funcţioneze pe individualismul generalizat, până la urmă The Game şi-a produs propria elită. Este o elită nouă, cu totul diferită, dar tot elită rămâne. O fosilă descoperită recent reflectă superb fenomenul. Audierea lui Mark Zuckerberg în Senatul Statelor Unite din aprilie 2018.

După cum probabil vă amintiţi, se descoperise recent că o firmă britanică, Cambridge Analytica, sustrăsese datele personale a milioane de utilizatori Facebook, folosindu-le ca să influenţeze rezultatul alegerilor americane din 2016. Atinşi unde îi doare mai tare, vechii politicieni de la Washington, care până atunci îl lăsaseră pe Zuckerberg să facă tot ce-i trecea prin cap, s-au trezit din toropeala de după masa de prânz şi l-au chemat pe copil la director. Dacă vă uitaţi la înregistrare, veţi constata că punerea în scenă este sublimă: deţinătorii puterii stau puţin mai sus, aproape în semicerc, aşezaţi comod în fotolii de piele şi având în spate vreo două rânduri de oameni despre care nu ştim cu ce se ocupă, poate nişte aghiotanţi. Se apleacă puţin în faţă unde, în centrul arenei, se află copilul, cam ţeapăn, cumplit de singur, pus să şadă într-un soi de bancă

a acuzaţilor, cu o singură consolare la îndemână: un pahar cu apă, ca la închisoare. E la costum şi poartă cravată, iar acesta este un element important: n-a venit cum se îmbracă el de obicei, ci a adoptat codul vestimentar al broscoilor de deasupra. A acceptat să joace după regulile lor. În fiecare cuvânt pe care îl rosteşte se simte efortul de a traduce pe înţelesul unor copii matusalemici un proces ale cărui origini, mecanisme şi chiar sens le sunt necunoscute. Uneori, îi pun întrebări suprarealiste, iar el are dificultăţi vizibile în a nu izbucni în râs. Schimbând rolurile, e ca şi cum el l-ar fi întrebat pe vreun senator ceva de genul: dumneavoastră sunteţi senator ca să faceţi bani, sau ca să ajutaţi Statele Unite? Sau: de când v-au ales pe dumneavoastră, alegătorii o duc mai bine? întrebări de felul acesta. Totul este absurd, însă el izbuteşte să nu râdă, ba chiar pare destul de tensionat în rolul acela ciudat de elev chemat la director. Se află în situaţia absurdă de a fi înghesuit în colţ într-un ring de care nu i-a păsat niciodată. Pierde un joc pe care nu l-a jucat niciodată, stă cu mâinile sus sub tirul a vreo douăsprezece puşti cărora, cu ani în urmă, el şi alţii ca el le scoseseră gloanţele. Ce situaţie narativă formidabilă; Shakespeare pare un diletant în comparaţie cu ce se petrece acolo.

Vechea elită şi noua elită, una în faţa celeilalte.

Prima e blândă, cam grăsuţă, trecută, neîndoielnic plină de sine şi încă la putere. Cea de-a doua e uşor artificială, rece, aproape impersonală, sigură pe sine, dar luată prin surprindere.

Nici nu putem spune cine a câştigat; e ca şi cum ne-am întreba dacă e mai puternic vulturul sau ghepardul [uneori, copiii pun asemenea întrebări când sunt mici: întreabă care-i mai puternic dintre Spiderman şi Isus]. Pur şi simplu sunt două lumi care nu au nimic de-a face una cu cealaltă. Diferenţele sunt uriaşe. Să luăm drept exemplu un singur aspect, însă unul fundamental: felul cum se folosesc sau nu de ideologie. Senatorii au un anumit bagaj ideologic, Zuckerberg nu. Senatorii îşi pun problema

funcţionării realităţii în baza unor principii ideale, Zuckerberg vrea ca realitatea să funcţioneze, şi cu asta basta. Senatorii se împiedică de tipica dilemă americană: cum să impui reguli fără să încâlci idealul ideologic al libertăţii absolute. Zuckerberg vrea să creeze conexiuni între oameni, şi atât. Când este întrebat dacă, totuşi, n-ar fi cazul să se impună nişte restricţii, cum au făcut fricoşii ăia de europeni, el răspunde că da, probabil că ar fi util; nu dă doi bani pe libertăţile americane. Vrea să creeze conexiuni între oameni şi chiar îi pare rău dacă asta generează probleme. Tehnicienii lui vor lua măsuri. Nu se aşteaptă ca guvernele să poată face ceva, dar, dacă se întâmplă să aibă vreo sugestie utilă, de ce nu?, e deschis la sugestii. Şi gata. Aşa se prezintă laicismul complet, iremediabil, uneori înspăimântător al părinţilor Jocului.

Audierea lui Zuckerberg în Senatul Statelor Unite rezumă destul de bine situaţia pentru că transpune în realitate distanţa abisală dintre cele două tipuri de putere care se înfruntă în acest moment: puterea secolului XX şi puterea dată de The Game. Ne ajută să observăm schimbarea de paradigmă şi apariţia unei noi elite. Dar ar fi o abordare simplistă să credem că în „elita din The Game" trebuie să includem numai oameni precum Zuckerberg, adică vreo câţiva miliardari ce au inventat instrumentele de succes cu care am revoluţionat lumea. La o adică, aceştia sunt chiar irelevanţi. Forţa sistemelor nu constă niciodată în oligarhiile aflate la vârf, ci în capacitatea de a genera o elită răspândită, care să ţeasă zi de zi şi oriunde pe glob principiile unui anumit stil de viaţă. Aşa că, dacă vreţi să înţelegeţi cu adevărat care sunt noile elite, uitaţi-vă ceva mai jos. Acolo le veţi găsi. Sunt uşor de recunoscut: SUNT CEI CAPABILI DE POST EXPERIENŢĂ.

Vă mai amintiţi de post-experienţă? Versiunea inteligentă a *multitasking-uhii.* Felul acela de a folosi superficialitatea drept teren de joc al sensului. Tehnica aceea de a dansa pe vârfurile aisbergurilor. Mă urmăriţi?

Bun! Noile elite sunt uşor de recunoscut graţie

următoarei caracteristici: sunt în stare de post-experienţă. Se mişcă bine prin The Game, folosesc superficialitatea drept forţă de propulsie, îşi trag seva din structuri nepermanente generate de mişcarea lor. Sunt oameni care pot să inducă o reacţie chimică între elemente împrăştiate peste tot in The Game; din aceste reacţii rezultă materiale necunoscute, cu care construiesc noile locuinţe ale sensului. De-acum folosesc dispozitivele organic, biologic am putea spune, ca pe nişte proteze. În ei, orice linie de demarcaţie între lumea reală şi lumea paralelă a dispărut, iar ei se deplasează ca nişte amfibieni perfect adaptaţi la sistemul de realitate cu forţă motrice dublă. Sunt foarte iuţi la minte şi arareori reuşesc să înţeleagă lucrurile nemişcate, căci nu le văd. Nu suferă din cauza trăsăturilor destabilizante ale post-experienţei pentru că de cele mai multe ori nici nu au cunoscut stabilitatea şi recunosc in The Game un habitat care le va transforma rătăcirea în modalitate de cunoaştere, întruchipează o formă de inteligenţă care ar fi fost avangardistă în secolul XX şi care acum este menită să devină inteligenţa maselor, cea mai răspândită, ba chiar cea mai banală. Ca orice elită, poate fi sublimă sau grotescă, şi adesea are ambele caracteristici simultan. Dar aş vrea să fiu bine înţeles: membrii acestor elite vor fi cei care vor face legea in The Game, legea invizibilă şi, prin urmare, decisivă. Vor decide ce e frumos, ce e drept, ce e viu şi ce e mort. Dacă a sperat cineva ca insurecţia digitală să creeze o lume egalitară, în care fiecare să fie creatorul direct al propriului sistem de valori, să renunţe la idee! Toate revoluţiile dau naştere unor elite de la care se aşteaptă să afle ce-a ieşit.

Încă de pe acum cei care încearcă post-experienţa s-au detaşat de pluton şi sunt în faţă, vizibili, într-o lumină cu totul aparte. De puţin timp, dar fără cale de întoarcere, au devenit modele, idealuri, ba chiar eroi întru câtva. Statutul acesta nu le este atribuit de câţiva eseişti foarte inteligenţi, ci de marea masă a populaţiei din The Game. În timp ce scriu aceste rânduri, la Gara Termini din Roma, locul prin care trec toţi, de la cei mai grozavi locuitori din

The Game la cei care se agaţă cu unghiile şi cu dinţii şi la cei care n-au ajuns niciodată până acolo, ei bine, la Gara Termini o secvenţă totemică de panouri publicitare enorme ce reprezintă tineri şi tinere modele decorează actualmente accesul la peroane, cu o solemnitate care îmi aminteşte de procesiunea metopelor din friza de pe Partenon. Înşiruirea aceea de portrete – impecabile din punct de vedere tehnic şi frumoase, după cum se şi cuvenea – reprezintă unul dintre cele mai bune eseuri despre post-experienţă pe care le-am citit vreodată. De fapt, sunt o reclamă a unui creator de modă celebru şi promovează hainele purtate de modele. Dar aproape că nici nu văd hainele, căci ceea ce văd – şi ceea ce îmi vând de fapt cu multă iscusinţă – e definiţia precisă a unui anumit stil de viaţă, cel al elitelor din The Game. Fiecare personaj din fotografie este însoţit de o scurtă didascalie. Le-am notat pe toate.

— Are cetăţenie dublă, dar nu locuieşte în niciuna din ţările pentru care are paşaport.

— A jucat în primul său scurtmetraj, dar nu se laudă cu asta.

— Îi place să facă yoga în zori; preferă să se trezească târziu.

— Se pricepe la titluri de stat şi acţiuni; ar prefera să se priceapă mai mult la artă.

— E vegetariană convinsă; aproape mereu.

— Îi place la New York. Îi e dor de acasă.

— A fondat o agenţie de publicitate de succes; găseşte întotdeauna timp pentru un prieten.

— Nu îi place să fie numită *influencer.* Îi place să influenţeze oamenii.

— Pictează nuduri care par peisaje; nu are smartphone.

— Designer de interioare la Sao Paolo; escaladează munţii de la nord de Rio de Janeiro.

— Are maşini şi periuţe de dinţi electrice; spală vasele de mână.

— Le dă informaţii greşite turiştilor. Apoi îi pare rău.

— Ieşea weekend de weekend; acum şi le petrece la casa

de la ţară.

— Tot promite că se va culca mai devreme. De anul viitor.

— A moştenit afacerea de la tatăl său, nu şi garderoba.

— A renunţat la locul de muncă de la bancă pentru a se face brutar. N-a regretat niciodată.

— Nu crede în horoscop, tipic pentru un Săgetător.

— Consultant juridic pe timp de zi, dansator de tango pe timp de noapte.

— Uneori e luat drept actor, preferă să stea în culise.

— Lucrează în domeniul editorial digital. Încă mai citeşte cărţi.

Nu e cazul să mai precizez că toţi sunt tineri şi foarte frumoşi. Nu e cazul să mai precizez că sunt de toate etniile. Nu e cazul să mai precizez că sunt îmbrăcaţi dumnezeieşte. Nu e cazul să mai precizez că sunt întruparea individualismului. Nu e cazul să mai precizez că nu par să aibă stăpâni. Nu e cazul să mai precizez că unii i-ar lua la refec, iar faptul că se află acolo, expuşi astfel, într-o gară în care navetiştii care circulă cu trenurile de mare viteză şi abonaţii la liniile regionale se străduiesc cumva să pună laolaltă fragmentele unei existenţe la limita decenţei, cere răzbunare şi ne face să ne întrebăm ce naiba s-a ales din ruşine. Dar vă rog să înţelegeţi că nu e cazul să mai precizez nici că toată galeria aceea de portrete merge drept la ţintă, cu o precizie de care doar cei din lumea modei pot da dovadă: descifrează şi fixează caracteristici pe care le intuim cu toţii la noile elite, altfel spus la aceia care au învăţat de la mediul digital o serie de mişcări şi aptitudini pe care au reuşit apoi să le aplice în comportamente ce au prea puţin de-a face cu digitalul, adică în viaţa lor analogică. Cum e vorba de publicitate, sunt nişte caricaturi, dar sunt nişte caricaturi ale persoanelor potrivite: oameni inegalabili care trec ca săgeţile prin The Game, care reinventează contururi coerente ce până mai ieri erau nişte oximoroane, care şi-au construit propria constelaţie a sensului punând laolaltă fragmente de lumi foarte diferite, folosesc tehnologia fără

să devină sclavii acesteia, trec prin lume paşnici şi uşori şi fac totul purtând cu sine trecutul [brutăriile!], îmblânzind prezentul [cu toţii lucrează, la naiba!] şi inaugurând viitorul [maşina? Să fie electrică!]. Atenţie, nu sunt *nerds,* nu sunt ingineri, nu sunt programatori sau miliardari ai Web-ului. Sunt un alt soi de elită intelectuală, cu influenţe umaniste, pentru care disciplina studiului a fost înlocuită de capacitatea de a uni puncte, privilegiul cunoaşterii s-a transformat în privilegiul practicii şi efortul gândirii profunde s-a preschimbat în plăcerea gândirii rapide.

Luaţi acest eşantion de eroi, eliminaţi partea comercială, scuturaţi sclipiciul inutil şi adăugaţi o doză de respect pentru oameni, aplicaţi acest tip de sinteză la oameni care se ocupă de adevăratul sens al lucrurilor, şi nu de pulovere, şi veţi descoperi o nouă elită care stăpâneşte post-experienţa. Sunt cei care au lichidat secolul XX după ce i-au golit depozitele, sunt cei mai buni dintre cei născuţi in The Game, cei care traduc întreaga noastră cunoaştere într-un alt fel de cunoaştere, construită la suprafaţă şi fondată pe individualismul generalizat, pe mişcare şi pe imponderabilitate. Bine, nu e cazul să ne arătăm prea entuziasmaţi; ştiu că mulţi dintre ei se rotesc neîndoielnic în gol.

Străbat cu viteze fabuloase suprafaţa din The Game fără să lase în urmă vreo zgârietură. În mersul lor plin de tristeţe şi narcisist, post-experienţa devine un bun alibi pentru oameni incapabili să genereze idei sau insuficient echipaţi pentru a purta pe umeri greutatea onestităţii intelectuale. Mie îmi amintesc de nişte eruditi de mare succes în vremea elitelor din secolul XX, la care cunoaşterea acoperea ideile şi puţinătatea gândirii. În cazul nostru, e vorba mai degrabă de viteză, de o anumită spoială strălucitoare, de o formă atrăgătoare de intensitate. Rămân totuşi convins că, la fel cum elitele secolului XX au produs inteligenţe extraordinare, spectaculoase şi salvatoare, şi elitele epocii The Game se formează în jurul unor indivizi aparte, tot mai frecvenţi, posesori ai unor inteligenţe profetice, solide şi foarte utile.

Oameni care nu sunt artizanii The Game, dar care ştiu să joace, atribuindu-i astfel un sens. Ei reprezintă pentru insurecţia digitală ceea ce Federer este pentru tenis: nu doar că ţin mingea în teren, însă inventează şi lovituri imposibile. Loviturile acelea sunt creaţie, în sensul cel mai înalt al cuvântului. Sunt runele mulţumită cărora, peste zece mii de ani, vor descifra civilizaţia noastră.

SPORADICE PRĂDUIELI POLITICE

Interesanta anomalie a Mişcării 5 Stele

Există o fosilă aparte, surprinzătoare: urme ale unui asalt al insurgenţilor asupra palatului puterii politice. Trebuie spus că urmele sunt mărunte. Deocamdată se înregistrează un singur caz izolat, în Italia, o ţară mică şi oarecum periferică până la urmă. Dacă vreţi, e şi o ţară cam nepotrivită pentru un experiment de genul acesta, mai plauzibil în ţările din nordul Europei, unde o tradiţie a democraţiei directe şi vocaţia pentru afacerile care se folosesc de tehnologia digitală ar fi făcut ca evenimentul să fie mai firesc. Şi totuşi, Mişcarea 5 Stele se înfiinţează şi câştigă alegerile în Italia, ţară cu un grad de digitalizare destul de redus, cu o concepţie despre putere mai curând barocă şi o vocaţie mai degrabă umanistă decât tehnico-ştiinţifică. Ce ciudat!

În fine, s-a întâmplat şi putem învăţa imediat ceva din succesul obţinut de Mişcarea 5 Stele: partidul care deţinea întâietatea în secolul XX, masiv, bine orientat ideologic, închis, stabil, ca un elefant, durabil, ei bine, acest partid nu se pliază pe regulile din The Game. Este *în mod evident o* rămăşiţă a unei civilizaţii anterioare. Mai poate avea sens doar atâta timp cât politica rămâne una dintre fortăreţele în care The Game nu se amestecă. Însă, dacă politica devine un joc accesibil şi altor jucători (nu neapărat nativilor digitali; poate fi vorba şi de populisme de tip xenofob sau de mişcări care unesc cetăţenii în numele unei cauze precise), atunci partidul din secolul XX

pare un fel de linie Maginot[8] menită să eşueze. Dacă vreţi, cam acelaşi lucru demonstrează şi fenomene precum Podemos sau partidele nou înfiinţate în jurul unui candidat, precum cel al lui Macron. M5S a fost revoluţionară pentru că a înţeles inerţia încrederii şi a gestionat-o cu o încăpăţânare de netăgăduit şi cu real curaj. Sincer să fiu, n-aş şti să exprim o părere avizată despre democraţia digitală şi votul electronic; nici măcar nu e un subiect care să mă preocupe prea mult. Însă, oricum ar fi, îndărătul acesteia mocneşte intuiţia că, dacă nu ai la dispoziţie o alternativă la partidele din secolul XX, dacă nu ai capacitatea de a manevra mase mobile, cu geometrii variabile, care nu se opresc niciodată, sau de a cataliza curente pe care nici nu trebuie să visezi că le poţi stăvili prin cooptarea de membri de partid, ei bine, dacă nu ştii să faci toate acestea nu vei mai câştiga niciodată.

Într-un anumit sens, ar trebui să extindem acest concept şi la alte instituţii până acum ocolite de insurecţia digitală, deci înţepenite în hibernarea lor, mai întâi de toate la şcoală. Probabil că şi acolo problema este rigiditatea, structurile permanente şi împărţirea fondului de timp, a spaţiilor şi a capitalului uman făcută în secolul XX. Poate că va continua astfel preţ de decenii, dar e sigur că, atunci când cuiva îi va trece prin cap să înnoiască pe ici pe colo, vor dispărea mai întâi clasele, programa, profesorii specializaţi pe materii, structura anului şcolar şi examenele. Toate acestea sunt structuri monolitice contrare oricărei aptitudini dezvoltate in The Game. Credeţi-mă, toate vor fi distruse.

Din experienţa italiană şi din fenomenul M 5 S se mai poate deduce şi ceva nu tocmai plăcut, care provine din

[8] Linia Maginot, al cărei nume provine de la André Maginot, ministrul francez al apărării (1931—1932), este o linie de fortificații construite de Franța la granița cu Germania între 1920 și 1930. în urma experienței din Primul Război Mondial, linia avea drept scop protejarea teritoriului francez de un eventual atac german, dând timp armatei franceze să se mobilizeze, dar s-a dovedit prea puțin eficientă în Cel de al Doilea Război Mondial, când Germania a atacat prin zona împădurită Ardeni, în care Linia Maginot nu fusese dezvoltată.

programul pe care Mişcarea li l-a prezentat alegătorilor. Contrar oricărei previziuni logice, este un program în mare parte tributar secolului XX, în care cu greu putem recunoaşte caii de bătaie ai insurecţiei digitale. De exemplu, sunt anti-europeni şi nu exclud ieşirea Italiei din zona euro. Susţin Brexit-ul, dar şi locurile de muncă stabile. Ce au de-a face aceste idei cu un teren de joc deschis, cu idolatrizarea mişcării, cu ideea uşor hippie a unei lumi împărtăşite? Cine ştie!? Cum nu prea are de-a face cu toate acestea nici poziţia lor faţă de problema imigranţilor: membrii acestei mişcări ţin poarta închisă şi, la nevoie, o apără cu multă vehemenţă. Şi apelul acela extaziat la creşterea negativă sustenabilă sună uşor fals venind de la oameni care ar trebui să aibă în sânge ambiţia feroce a pionierilor digitali. Totul e ciudat. Ca şi cum ar fi digitali fără să fie cu adevărat digitali. Dacă doriţi, simptomul cel mai evident al acestei anomalii este oferit de ceea ce se întâmplă în zilele noastre, în timp ce scriu rândurile acestea: e de necrezut, dar M5S s-a aliat cu Lega Nord, un partid populist, xenofob, care odinioară s-ar fi numit de dreapta, tributar micilor întreprinzători din nordul Italiei, adică unor oameni care muncesc pe brânci, nu sunt iubitori de poezie, sunt mai curând pragmatici şi rudimentari în raţionamente, cred în tradiţii şi în trecut şi nu se lasă atraşi de mirajul viitorului, demonstrând, aş spune eu, o trăinicie din alte vremuri. Ce are a face o forţă politică generată de insurecţia digitală cu Italia reprezentată de Lega Nord? Pe hârtie, absolut nimic. Ar trebui să fie ireconciliabile încă de la nivel antropologic şi cultural, cu mult înainte să se ajungă la nivelul politic. Dar iată că vedem aceste două forţe politice aliindu-se la guvernare. Se înţeleg unii cu ceilalţi, împărtăşesc unele obiective. Incredibil! Oare ce îmi scapă mie aici?

Ei, desigur, e vorba de politică, deci pot exista multe motive, uneori meschine. De acord. Dar anomalia persistă, iar într-o carte de genul acesta trebuie să tragem nişte învăţăminte, după ce înlăturăm încăierările mărunte, strategiile politice meschine şi lupta pentru putere. Prin

urmare, încerc să am o privire de ansamblu asupra lucrurilor, uitând chiar că e vorba de ţara mea, şi reuşesc să întrezăresc ceva până la urmă.

Văd cel puţin două puncte în care insurecţia digitală şi populismul de dreapta se pot întâlni, se pot recunoaşte reciproc şi pot convieţui. Unul este ura viscerală faţă de elite. Celălalt este înclinaţia instinctivă către un egoism generalizat.

Nu doresc să mă ocup aici de mişcările populiste. Să ne concentrăm asupra Jocului şi asupra a ceea ce un fenomen ca M5S poate să ne înveţe. Ne învaţă că The Game derulează cu destulă trăinicie arhitecturi sociale, mentale şi tehnice care trezesc cumva nişte pulsiuni primare şi foarte puternice. De pildă, voiau să reducă influenţa elitelor şi să se descotorosească de puterea nejustificată a celor care deţineau privilegiul cunoaşterii, restituindu-le tuturor dreptul la o percepţie nemijlocită asupra realităţii şi datoria de a alege şi de a lua decizii. Această idee fusese indusă de dezastrele pe care elitele le provocaseră în secolul XX şi, ca idee, nu era deloc rea, aş spune eu. Dar, firește, se poate întâmpla ca, în urma unei alte simplificări, totul să se reducă la a plăti resentimentar nişte poliţe, la un fel de vânătoare de vrăjitoare, nu tocmai violentă, dar supărător de oarbă, în care singurul obiectiv aparent este pedepsirea elitelor, care au eşuat şi ocupă pe nedrept funcţii de răspundere. În general, locuitorii din The Game nu par nişte fanatici atraşi de o asemenea simplificare. Până şi M5S numără printre membrii săi cetăţeni pentru care încercarea de a guverna ţara e mult mai atrăgătoare decât criticarea politicienilor care se află la putere. Şi totuşi, experienţa M5S ne aminteşte că există situaţii în care simplificarea aceea se declanşează, irezistibilă şi copleşitoare. Politica e una dintre acele situaţii în care domneşte emotivitatea, iar anumite structuri mentale sunt dărâmate numai de curentul unei pulsiuni colective. Astfel, se poate întâmpla ca o abordare digitală a lumii să se subţieze în anumite locuri până ce devine aproape un instinct, un gest de intoleranţă, o înjurătură. Şi atunci se

trezeşte alături de populismul de dreapta şi îl îmbrăţişează. În sine, asta nu înseamnă nimic, nici măcar nu e ceva atât de important. Dar nouă, celor care studiem Jocul, ne spune ceva: ne spune că The Game are şi vintre, care, uneori, preiau conducerea, iar în momentul acela orice derapaj devine posibil, chiar şi unul care să ne întoarcă mult înapoi în timp sau să se manifeste prin furii vetuste. Sau să ne facă să valsăm cu populiştii de dreapta.

Tot astfel, dacă vreme de ani de zile cultivi individualismul generalizat înseamnă că în anii aceia eşti la un pas de declanşarea unui efect nedorit: egoismul generalizat, adică incapacitatea reprodusă în milioane de indivizi de a prevedea următoarele douăzeci de mutări ale jocului în loc să se concentreze orbeşte doar pe următoarea mutare. Mutarea imediat următoare te apără întotdeauna pe tine şi numai pe tine. Nu cred că a existat vreo urmă din acest egoism în părinţii insurecţiei digitale; erau foarte individualişti, poate chiar prea individualişti, dar de egoism nu putea fi vorba. Aveau o viziune pe termen lung, o privire care ţintea departe, aveau un raţionament care ţinea totuşi cont de comunitate şi aveau instinctul de a nu lăsa pe nimeni în urmă. Însă, dacă dezvolţi o omenire augmentată, alimentezi eul indivizilor şi ajungi să generezi un fel de individualism generalizat, riscul de a derapa într-o formă de egoism generalizat există în fiecare clipă, vreme de ani de zile. E de ajuns o situaţie dificilă, o rafală de teamă, o pală de emoţie, sunt de ajuns valuri de imigranţi care să-ţi bată la uşă, şi eşti terminat. Şi atunci te trezeşti alături de populismul de dreapta şi îl îmbrăţişezi. În sine, asta nu înseamnă nimic, nici măcar nu e ceva atât de important. Dar nouă, celor care studiem Jocul, ne spune ceva: ne spune că The Game are şi vintre, care, uneori, preiau conducerea, iar în momentul acela orice derapaj devine posibil, chiar şi unul care să ne întoarcă mult înapoi în timp sau să se manifeste prin furii vetuste. Sau să ne facă să valsăm cu populiştii de dreapta. [Ştiu, am mai scris asta, voiam doar să subliniez simetria…]

Rezumând, The Game s-a manifestat în viaţa politică, deşi doar într-un colţişor prea puţin important. Dar s-a manifestat, şi am învăţat două lucruri din asta: că partidele din secolul XX vor pierde în faţa oricărei entităţi politice mai fluide şi că The Game are şi vintre, o parte gastrică, o băltoacă iraţională: nu e doar tehnică, raţiune şi eficienţă.

Să luăm cele două fosile [cu grijă, pentru că sunt de mare preţ] şi să le punem deoparte.

REDESCOPERIREA TOTULUI

După cum se ştie, Brin şi Page s-au dus la profesorul lor de la Stanford să-i propună proiectul de cercetare care avea să devină mai apoi Google. Prima obiecţie pe care a ridicat-o amabilul om de ştiinţă a fost: bine-bine, dar ar însemna să descărcaţi toate paginile de pe Web. Probabil că i s-a părut o obiecţie fundamentală pentru că pe atunci existau vreo două milioane şi jumătate de pagini Web. Dar cei doi n-au ezitat; nu vedeau în asta niciun impediment, în momentul acela, au inaugurat un raţionament care se va regăsi mai apoi în toate organismele născute din insurecţia digitală: să priveşti TOTUL ca pe o măsură raţională, ca pe un teren de joc plauzibil, ba chiar ca pe singurul teren de joc pe care merită să te manifeşti. Amazon şi-a propus de la bun început să fie cea mai mare librărie din lume pentru că putea pune la dispoziţie *toate* cărţile din lume (sau cel puţin cele scrise în engleză; americanilor le e greu să îşi amintească de existenţa altora pe lumea asta). Teoretic, eBay îi punea în legătură pe *toţi* oamenii din lume, cam cum făceau şi mailurile. Trebuie să fi fost clar imediat că, odată ce informaţiile din toată lumea vor fi fost transpuse într-un format foarte rapid şi imponderabil, graniţele oricărui teritoriu vor fi vizibile cu ochiul liber. Ideea de a ajunge acolo nu mai era un vis de glorie a vreunui pionier, ci devenea un gest firesc de răbdare şi abnegaţie: dacă voiai să descarci toate paginile de pe Web, închinai un garaj, îl umpleai cu computere şi chiar asta făceai. Şi gata! Tot la fel, dacă puteai transfera muzică în format digital, cu rezultatul de a o asculta pe computerul tău în câteva

secunde în timp ce stai întins în pat, a te limita la muzica clasică, occitană sau la aceea a anilor ’60 părea o greşeală: haideţi să transpunem în format digital *toată* muzica din lume, iar apoi aleg eu când am chef să ascult ceva. Aşa totul devine mai agreabil.

Rezumând, odinioară TOTUL era eticheta aplicată unei mărimi ipotetice. De la începutul insurecţiei digitale nu numai că a devenit denumirea unei cantităţi pe care o poţi măsura şi o poţi deţine, dar, în timp, a ajuns numele singurei cantităţi disponibile pe piaţă, singura unitate de măsură semnificativă. Ceva care nu măsoară TOTUL are proporţii atât de reduse, încât devine cantitate neglijabilă. Un exemplu este Spotify, adică toată muzica din lume. Elementul revelator din vertebra aceasta nu e neapărat faptul că înmagazinează, într-adevăr, (aproape) toată muzica din lume, ci MODUL ÎN CARE PLĂTEŞTI. Nu plăteşti un fragment muzical, ci plăteşti accesul la toată muzica din lume. E limpede că acolo preţul există exclusiv pentru TOT. Totul devine marfă, singura marfă. N-aş vrea să treceţi prea uşor peste o asemenea etapă. E revoluţie pură, cu consecinţe enorme.

Prima consecinţă e de tip cultural sau poate mental: dacă TOTUL este ridicat la rangul de unitate de măsură, de ţel epic al oricărei acţiuni şi de marfă desăvârşită, atunci faci o victimă ilustră: INFINITUL Dacă poţi epuiza TOTUL, atunci infinitul nu există. Ajunşi aici, se cuvine să amintim că – ia te uită! — infinitul era unul dintre stâlpii de susţinere ai sensibilităţii romantice, adică ai solului cultural pe care s-a dezvoltat secolul XX. Şi iată că ne întoarcem la răzbunarea de la care au început toate. Din când în când, insurecţia digitală dovedeşte o precizie care ne înmărmureşte. Voiau să dărâme stâlpul acela, şi aşa au şi făcut. Nu era o idee greşită, pentru că tocmai într-un cult poetic al infinitului secolul XX îngăduise dezvoltarea unei lipse de raţiune, ca să n-o numim misticism, care mai apoi avea să contribuie la rătăcirile sale, într-un fel, era cazul să pătrundă în zonele acelea, să le asaneze şi să le transforme în culturi mai puţin riscante. Mii de aplicaţii

chiar asta fac: distrug infinitul, restrâng la minimum marginile neştiute ale lumii. Exemplul e neînsemnat, dar, când ai la dispoziţie o aplicaţie ce îţi oferă textele tuturor cântecelor existente, se năruie graniţa între cuvintele pe care ştii să le cânţi şi infinitatea celor pe care nu le cunoşti. Dispare o ezitare, o latenţă, un gol, o umbră, adică percepţia unui infinit pe care nu eşti în stare să-l locuieşti. Având în vedere că, dacă apeşi pe iconiţa de alături, deschizi o aplicaţie care anulează graniţele lingvistice traducând ce vrei tu, din orice limbă, doar prin simpla fotografiere a textului, aproape că nu mai percepi fizic o lume la ale cărei graniţe extreme poţi ajunge oricând. Dacă îţi place, n-ai decât să apeşi în continuare: de la Google la Wikipedia, trecând prin Youporn, vei găsi doar lumi desăvârşite, în care imensitatea e regula de bază şi TOTUL este o măsură plauzibilă cu care începi să te obişnuieşti. Experimentaţi senzaţia acesta de zeci de ori pe zi, zile în şir, ani în şir, şi veţi începe să pricepeţi că in The Game infinitul e un fel de categorie învechită; supravieţuieşte ca element uşor kitsch, bun cel mult ca să distreze un public de calitate destul de îndoielnică. În rest, pretutindeni domneşte un raţionalism tehnic care are capacităţi de calcul colosale, deci tinde să creadă că, de fapt, lumea nici nu are margini la care să nu poţi ajunge. Şi în acest caz, modelul pare preluat de la jocurile pe calculator: puţini le joacă până la sfârşit, dar se ştie că poţi ajunge la capăt şi că esenţa nu e un infinit incontrolabil. Tot astfel, şi serialele pot părea nesfârşite, dar nu sunt; doar că nu au un final. Dacă autorii ne-ar spune deschis încă de la început că habar nu au cum să potrivească lucrurile nu ne-ar prea conveni. Poate că ne vom plictisi pe parcurs, dar la început avem nevoie să ştim că există o ţintă pe care cineva o cunoaşte. Astfel, încetul cu încetul, din instrument în instrument, se afirmă o strategie formală aparte, care reprezintă probabil unul dintre pilonii de susţinere ai Jocului, una dintre forţele de coeziune: stocarea lumii întregi în depozite imense care elimină necunoscuta infinitului, deci merită să mergem să locuim

acolo, protejaţi de ziduri la care nu vom ajunge niciodată, dar despre care ştim că sunt reale.

Fireşte, una ca asta ştirbeşte puţin farmecul creaţiei şi probabil că şi de acolo provine efectul acela de nemişcare, de lipsă de rezonanţă şi de fior descoperit în produsele culturii digitale cu mai multe pagini în urmă. Fără ecoul unui infinit, orice realitate pare cam surdă. Însă tot în paginile precedente am constatat că, mulţumită post-experienţei, The Game reuşeşte să reintroducă în sistem fiorul dorit, o anumită doză de mister, ba chiar o extindere semnificativă a infinitului. Ceea ce pare blindat în TOTUL acela autosuficient este repus în mişcare dacă facem depozitele să comunice între ele şi le folosim ca sisteme temporare pentru o călătorie care poate deveni chiar infinită şi care se numeşte post-experienţă. Aşadar, în călătoria aceea chiar se întâmplă ceva, lumea se deschide din nou şi nu mai este finită.

Astfel, avem acum în faţa ochilor un adevărat model strategic articulat. E important să-l fixăm clar pentru că, aşa cum am spus, este unul dintre pilonii pe care se sprijină The Game. E un model în cinci paşi:

1. Să stocăm întreaga lume în depozite imense care să elimine necunoscuta infinitului.
2. Să mergem să locuim acolo, la adăpostul unor ziduri la care nu vom ajunge niciodată, dar despre care ştim că sunt reale.
3. Să regăsim infinitul conectând depozitele între ele.
4. Să le dăm tuturor cheile acestor depozite.
5. Să trăim oriunde.

Secvenţa ordonată a acestor cinci paşi reprezintă deschiderea clasică a Jocului.

Vedeţi cum această strategie de joc ne ajută să înţelegem cea de-a doua consecinţă pe care redescoperirea TOTULUI a impus-o asupra stilului nostru de viaţă. Este important să o înţelegem pentru că se referă la lumea afacerilor şi mai ales la o anumită idee de concurenţă şi de pluralism. Ia să vedem!

Aşa cum se poate demonstra mulţumită atât de

preţioasei piese arheologice numite Google, un instinct de a folosi TOTUL drept singura cantitate autentică îi îndeamnă pe protagoniştii insurecţiei digitale să aibă un instinct aparte: acela de A FI, la rândul lor, TOTUL. Cu alte cuvinte, Google nu e un motor de căutare, ci este motorul de căutare prin excelenţă; nu are o concurenţă demnă de luat în seamă (cel puţin în Occident) şi, până la urmă, nimeni nu se aşteaptă ca această concurenţă să existe. În invadarea instinctivă şi inexorabilă a spaţiului, a *tot* spaţiului, se întrezăreşte un model de afacere uşor de recunoscut în multe din vertebrele insurecţiei digitale. O AFACERE DE SUCCES CU UN SINGUR JUCĂTOR: TU. Nu cred că lui Henry Ford i-ar fi putut trece prin cap aşa ceva [deşi era un megaloman de proporţii], dar nici măcar Disney nu s-ar fi gândit la asta [ca să rămânem în sfera celor obsedaţi de controlul asupra pieţei]. În epoca digitală în schimb, modelul sună destul de raţional, până-ntr-atât încât nimeni nu se întreabă *cu adevărat cum* de Amazon, Facebook sau Twitter nu au prea mulţi competitori direcţi, în vreme ce Volkswagen şi Nestlé au. Ceva s-a schimbat, iar dacă încerc să explic ce anume, trebuie să recurg la metafora cărţilor de joc: în trecut, afacerile constau în inventarea unor jocuri care să poată fi jucate cu ajutorul unor pachete de cărţi deja existente. Câştiga cel care inventa jocul cel mai bun.

Acum, afacerile înseamnă să inventezi un pachet de cărţi care înainte nu exista, cu care se poate juca un singur joc: cel inventat de tine. Şi atât.

Nu funcţionează întotdeauna, altminteri n-am avea Apple şi Samsung care se sfâşie între ele ca să ne vândă telefoane, nici Safari şi Google Chrome care să îşi dispute supremaţia asupra Web-ului. Şi tablete sunt multe, iar bătălia între Microsoft şi Apple nu s-a încheiat. Dar Whatsapp nu pare o aplicaţie care să aibă concurenţă, denumind deja un anume gest. Acelaşi lucru se poate spune despre Twitter, Google, Spotify, Facebook. Toate acestea scot la iveală ceva foarte important privitor la civilizaţia care a generat o astfel de lume: nu aprecia

pluralismul în sensul pe care acest termen îl avea în secolul XX (convieţuirea mai multor subiecţi pe acelaşi teren de joc). Dimpotrivă, îl considera un principiu care complica inutil lucrurile, producea haos şi irosea energiile. Decât să se chinuiască să gestioneze prezenţa atâtor subiecţi pe un singur teren de joc, prefera să-şi folosească energia ca să multiplice terenurile de joc. Pentru civilizaţia digitală, eficienţa însemna existenţa unui singur jucător în fiecare joc şi existenţa unui număr imens de jocuri. Schema aceasta o apăra de monopoluri, de centrele de putere, de oroarea unei gândiri unice, de orice pericol orwellian. Ştiu că e un fapt surprinzător dacă ne gândim la coloşi precum Google sau Facebook, dar, cel puţin la începuturile sale, insurecţia digitală credea că, pentru a putea vorbi de cetăţeni cu adevărat liberi, trebuia să le pună la dispoziţie multe table de joc, nu doar una la care să se îngrămădească o mulţime de jucători. Oamenii aceştia nu-şi pierdeau vremea gândându-se că la telejurnal ar fi cazul să se prezinte poziţiile tuturor partidelor, ci imediat creau condiţiile pentru ca fiecare partid să aibă telejurnalul său. Cel puţin pe hârtie, asta reprezintă televiziunea digitală, cu nenumăratele sale posturi. Trebuie să recunoaştem că funcţionează, cel puţin pe hârtie.

Aş vrea să relatez o experienţă personală. Eu am crescut în anii ’60 cu un singur telejurnal, pe care îl ascultam în timpul cinei, nu chiar într-o linişte mormântală, dar, oricum, cu un anume respect. Nu existau alte posturi TV. În casă intra un singur ziar, mereu acelaşi, al cărui proprietar era omul cel mai bogat din oraşul meu şi, cred, din Italia. Eram la vârsta la care nu te gândeşti că adulţii te-ar putea minţi, iar la masă, între o supică şi un şniţel, ascultam un crainic care era pentru mine un fel de dumnezeu, în timp ce transmitea ştiri despre un război foarte îndepărtat: se numea Războiul din Vietnam. Aveam eu oare vreo posibilitate să aflu adevărul, sau măcar o jumătate de adevăr despre războiul acela? Nici pomeneală. Pentru mine, americanii erau buni, înalţi şi aveau dinţii

frumoşi. Vietnamezii erau răi, mici şi aveau dinţii stricaţi. Şi cu asta basta. Exista oare ceva în sistemul de informare cu care am crescut care să mă poată dezbăra de orbirea aceea medievală? Nu! Pe vremea aceea s-au gândit să corecteze cumva sistemul, iar în Italia s-au mai lansat două canale care erau portavocea altor două forţe politice, diferite de aceea care se afla la guvernare. Aşa că numărul crainicilor s-a înmulţit cu trei – trei zei –, iar lumea a început să se vadă din trei perspective diferite: Războiul din Vietnam se terminase practic, dar, dacă ar fi continuat, conform primei perspective ar fi câştigat americanii, potrivit celei de-a doua era un mare balamuc, iar cea de-a treia prezenta lucrurile ca şi cum vietnamezii câştigaseră deja de ani buni. Era destul de grotesc, vă daţi seama. Exista o soluţie la brambureala aceea: înfiinţarea unui sistem în care informaţia să vină de pretutindeni, pe o mulţime de dispozitive diferite, în habitate diferite, fără să existe o sursă consacrată, toate informaţiile fiind analizate cu prudenţă şi produse, dacă se poate, de autorităţi diferite, nu neapărat de elitele însărcinate cu răspândirea ştirilor şi plătite de puternicii planetei.

Bun! Exact asta am şi făcut.

Fiul meu se află acum la vârsta pe care o aveam eu când Ho Chi Minh le dădea de furcă americanilor fără ca eu să pot afla ce se întâmpla. Oricum aş privi problema, nu găsesc că e mai educativ să-mi pun copilul să se întoarcă la sistemul cu trei telejurnale şi un ziar (aflat în proprietatea omului celui mai bogat din oraş), în loc să îi permit accesul la ceea ce i se oferă zilnic in The Game. Înţeleg riscurile şi împărtăşesc îndoielile, respect orice privire critică, dar rămân la ideea că sistemul îi oferă mult mai multe şanse de a deveni un cetăţean informat, conştient şi matur în gândire decât îmi oferea mie acum cincizeci de ani. În lumina acestor convingeri, vreau să sugerez prudenţă în abordarea problemei marilor monopoluri din ziua de astăzi. Mi se pare că există riscul de a considera problema mai gravă decât este cu adevărat din cauza unui reflex care provine din secolul XX şi care nu ţine cont de terenul

de joc aşa cum se prezintă la ora actuală. E ca şi cum am ieşi din casă terorizaţi fiind că vom fi loviţi de o birjă. Am bănuiala că e o temere uşor vetustă şi devine astfel când monopolul de care ne temem se manifestă într-o lume în care mişcarea este idolatrizată, multiplicarea habitatelor este ridicată la rangul de religie, mişcările transversale sunt direcţia oficială adoptată de întreaga omenire, iar clădirile sunt locuite numai temporar, încerc să mă exprim cât mai pe scurt şi cât mai deranjant cu putinţă: într-o lume în care există Google, monopolul Google nu e atât de periculos. Într-o lume în care există Facebook, faptul că Facebook se află pretutindeni nu e atât de îngrijorător, într-o lume în care în fiecare minut se descarcă 400 de ore de înregistrări de pe YouTube, faptul că YouTube există şi este, până la urmă, un monopol e ceva unic, nu ceva tragic.

Google. Facebook. YouTube. Încercaţi să vi le imaginaţi în secolul XX, în timpul nazismului sau în Uniunea Sovietică; ar fi fost o tragedie!

Dar am o veste pentru dumneavoastră: secolul XX s-a încheiat.

Întrebarea pe care trebuie să ne-o punem este următoarea: oare ecosistemul din The Game, care are o anumită toleranţă pentru monopoluri, a dezvoltat între timp anticorpii prin care să evite degenerarea într-un teren de joc blocat, controlat de patru-cinci jucători?

Grea întrebare!

Voi scrie tot ceea ce ştiu pe această temă în ultimul capitol din volum, pe care îl voi intitula, folosind o expresie pe care mi-au oferit-o doi elevi de-ai mei, *Contemporan; Humanities.*

CEL DE-AL DOILEA RĂZBOI DE REZISTENŢĂ

Şi-apoi mai există o urmă de neocolit, foarte clară: tocmai în timpul triumfului Jocului se declanşează *Cel de-al doilea război de rezistenţă.* Dacă vă mai amintiţi, primul începuse în anii ’90 şi nu se bucurase de prea mult succes, ajungând să se replieze într-un fel de clandestinitate. Dar, începând cu 2015 aş spune, ceva se pune iarăşi în mişcare,

găsind probabil condiţii favorabile în succesul Brexit din Marea Britanie şi în victoria lui Trump în SUA, două semnale bizare ce ne atrag atenţia asupra derapajelor imprevizibile din The Game. Interesant este că la acest al doilea război de rezistenţă nu participă doar veteranii celui dintâi, care, de cele mai multe ori, se încăpăţânează să rămână în mentalitatea secolului XX, ci şi fii ai Jocului, uneori provenind chiar din noile elite, indivizi care participaseră la insurecţia digitală, nu care o huliseră. Se revoltă pentru că observă un fel de degenerare a sistemului: ei nu luptă neapărat *împotriva* The Game, ci *în nume le The* Game, în numele valorilor pe care a fost construit.

Este o mişcare revoluţionară fascinantă, prin urmare m-am străduit să o înţeleg bine. Iată rezultatul: am aflat întru câtva ce îi nemulţumeşte pe oamenii aceştia. Ce îi face să se răscoale, încerc să rezum totul în câteva puncte clare.

1. Apărut ca un câmp deschis pe care puterea să poată fi redistribuită, The Game a ajuns prada câtorva jucători care, practic, înghit totul, adesea aliindu-se unii cu alţii. Vorbim despre coloşi precum Google, Facebook, Amazon, Microsoft, Apple.
2. Cu cât devin mai bogaţi, cu atât le creşte capacitatea de a cumpăra totul, într-un cerc vicios menit să îi transforme în superputeri. Cel mai riscant este faptul că ei cumpără toate inovaţiile, adică viitorul; fac stoc de brevete şi sunt singurii care au resursele financiare enorme necesare în investiţiile pentru dezvoltarea inteligenţei artificiale.
3. O parte din aceste profituri provin dintr-o folosire dezinvoltă şi, poate, cu bună ştiinţă a datelor pe care noi le lăsăm în reţea; încălcarea dreptului la intimitate pare sistematică, fiind preţul pe care îl plătim pentru sistemele pe care jucătorii aceştia ni le pun la dispoziţie gratuit. Regula pare a fi următoarea: când ceva e gratis, de fapt te vând chiar pe tine.
4. O altă parte din aceste profituri este generată printr-un mecanism foarte simplu: coloşii nu plătesc taxe. Sau cel

puţin nu plătesc cât ar trebui.

5. Există un flux de idei, de informaţii şi de adevăruri care s-a transformat într-o piaţă în toată puterea cuvântului. In The Game, aceasta este monopolizată de câţiva jucători. Bănuim că, dacă ar vrea să ne manipuleze convingerile, nu le-ar fi tocmai greu. Probabil că fac asta deja.
6. Indiferent de intenţia iniţială, până la urmă The Game a produs o imensă fractură între cei care se adaptează uşor şi cei care nu se prea adaptează, între cei bogaţi şi cei săraci, între cei puternici şi cei slabi. Parcă nici măcar capitalismul pur, în anii săi de glorie, nu distribuise bogăţia atât de asimetric, de nedrept şi de nesustenabil.
7. Tot distribuind conţinuturi la preţuri derizorii, dacă nu cumva chiar gratuit, The Game se face vinovat de genocidul autorilor, talentelor, ba chiar al profesiilor; rodul muncii unui jurnalist, unui muzician, unui scriitor devine o marfă rătăcitoare prin The Game, generând un profit care nu îi revine însă autorului, ci se pierde pe drum. Nu creatorii câştigă, ci distribuitorii. Dacă tendinţa aceasta continuă vreo câţiva ani, n-o să mai găsim creatori nici în gaură de şarpe.
8. Tot perfecţionând producţia de jocuri ce rezolvă probleme, ne întrebăm dacă nu cumva există un uşor efect narcotic prin care The Game îi linişteşte mai cu seamă pe cei slabi, îndobitocindu-i atât cât să nu-şi dea seama că, de fapt, au ajuns nişte sclavi.

După cum vedeţi, aici nu-i de joacă. Obiecţiile sunt foarte dure şi numeroase.

Mie mi se pare important să ne păstrăm calmul, să ne întoarcem la arheologie şi să observăm trei lucruri.

În primul rând că niciuna dintre obiecţiile de mai sus n-ar fi putut apărea în anii ’90; sunt, într-adevăr, consecinţe ale epocii The Game, simptome ale unei afecţiuni cauzate de ultimele evenimente ale insurecţiei digitale. Nu sunt o regurgitare a culturii secolului XX, ci sunt un produs al culturii The Game. În al doilea rând, obiecţiile nu pun în

discuţie atât The Game, ci mai cu seamă presupun existenţa unei degenerări a acestuia, a unei dezvoltări malefice care nu fusese prevăzută. Aşa cum se întâmplă de obicei în etapele avansate ale revoluţiilor, se strecoară bănuiala că idealurile revoluţionare au fost trădate. În al treilea rând, trebuie să observăm ceva fundamental şi deranjant: există o componentă iraţională destul de semnificativă în toate obiecţiile. Lucrăm cu zvonuri, probabilităţi şi presupuneri. Credeţi-mă, toate sunt obiecţii foarte credibile, dar, dacă le analizaţi cu atenţie, fără prejudecăţi şi le cumpăniţi imparţial, vă daţi seama că lucrurile nu sunt atât de simple şi de clare. Dorinţa dumneavoastră de a vă enerva e mult mai puternică decât argumentele care v-ar permite să o faceţi. În fapt, de la un moment dat a apărut dorinţa de a ieşi în evidenţă şi de a critica The Game; dorinţa aceasta nu depinde de prea mulţi factori, ci pare o mişcare de nestăvilit prin care o civilizaţie încearcă să-şi redobândească o formă de echilibru după ce s-a trezit că e prea aplecată peste balustrada viitorului. Ca şi cum oamenii aceia ar simţi nevoia să găsească o falie în sistem ca să-i poată impune un ritm mai lent, făcându-l să se oprească şi să-i aştepte şi pe ei. Ba mai mult: par chinuiţi de nevoia de a găsi un vinovat în toată povestea asta, poate ca să scape de bănuiala că, de fapt, toţi, inclusiv ei, sunt vinovaţi. Aversiunea pe care o simt faţă de marii jucători pare să fi anihilat amintirea faptului că le face plăcere să locuiască într-o lume la amenajarea căreia au contribuit şi ei. Oameni care folosesc frecvent Google îl urăsc, oameni care nu se pot lipsi de Whatsapp văd în Zuckerberg întruchiparea diavolului, oameni care au iPhone cred că iPhone-ul îndobitoceşte oamenii. Ziarul online pe care îl citesc de obicei îi biciuieşte pe marii jucători aproape regulat, dar, ca din întâmplare, îmi prezintă, după cea de-a treia ştire citită, reclama unui model de aspirator exclusivist asupra căruia m-am informat cu cincisprezece zile în urmă pe un motor de căutare. Unii oameni precauţi consideră o mare nenorocire faptul că, dacă ai simpatii

neonaziste, YouTube îţi sugerează în coloana din dreapta materiale ce ţi-ar putea alimenta această tendinţă ciudată. Şi ce-ar trebui să facă? Să-ţi sugereze discursuri ale lui Martin Luther King? Dacă nouă ne-ar propune monologuri delirante despre supremaţia rasei albe am considera că YouTube dă dovadă de bună creştere şi de obiectivitate demnă de apreciere? Faptul că, de bine de rău, internetul îţi pune la dispoziţie numai ştirile pe care vrei să le citeşti şi care îţi întăresc convingerile este oare de temut pentru oamenii care ştiu ce înseamnă parohiile bisericeşti, adunările de partid, Rotary Club, telejurnalul de dinaintea internetului şi ziarele din anii ’60? Vă rog să înţelegeţi că spun toate acestea nu ca să neg legitimitatea şi chiar justeţea celor opt obiecţii, ci ca să vă explic că adesea aderăm la ele orbeşte, disproporţionat, instinctiv, iraţional, prin urmare într-un mod înfiorător de real, fizic şi animalic. Este un simptom important deoarece ne arată că, în epoca The Game, s-au dezvoltat simultan o dependenţă aproape patologică de instrumentele Jocului şi un refuz stringent, aproape fizic, al filosofiei Jocului. Ca un fel de schizofrenie controlată. The Game există şi funcţionează, dar e jucat de oameni care încep să-l urască. E o lume aliniată din punct de vedere tehnic şi disidentă din punct de vedere mental.

Ca să complic lucrurile, trebuie să adaug că, în timp ce se petrec toate acestea, o altă forţă zdruncină The Game din temelii. Seamănă mai degrabă cu o răzmeriţă. Este coagularea masivă a acelora care au fost marginalizaţi, înfrânţi, care nu au fost recunoscuţi, care au fost înşelaţi sau exploataţi in The Game. N-au nimic de-a face cu elitele Jocului, care se revoltă din cauza trădării idealurilor originare. Aici este vorba de cei rămaşi în spatele frontului. Noutatea e că s-au oprit şi s-au răsculat. Mişcarea lor a fost cu totul aparte şi, dacă încerc să o descriu acum, nu-mi trece prin minte un exemplu mai potrivit decât Trump şi ceea ce reprezintă el. Vă rog să observaţi că şi felul cum acţionează este oarecum schizoid: pe de o parte comunică pe Twitter cu liderii din lumea întreagă în loc să apeleze la cutuma politică a secolului XX;

ba chiar există bănuiala că a profitat de ajutorul, poate nesolicitat, al hackerilor, adică al luptătorilor de gherilă din The Game. Dar în acelaşi timp impune sancţiuni comerciale şi visează să construiască ziduri la graniţa cu Mexicul. Ce fel de doctrină este asta? Greu de înţeles. E însă foarte uşor de înţeles că este o doctrină adoptată de foarte mulţi oameni în vremurile noastre. Omul acela a fost ales preşedinte al Statelor Unite. Felul în care el se comportă in The Game reflectă comportamentul multora. Al unor răzvrătiţi, am spune. Se folosesc de navă, dar îi schimbă cursul, făcând cale întoarsă. Se folosesc de The Game, dar îl convertesc la nişte idealuri care nu sunt cele originare. Extrag revoluţia mentală din revoluţia tehnologică. Intră în sala de jocuri, iau ce le trebuie, apoi incendiază totul.

E destul de îngrijorător.

Prin urmare, scenariul pe care îl putem deduce din studierea vestigiilor arheologice ale Jocului din epoca sa de glorie este reprezentat de un conflict foarte dur, în care The Game, prins ca într-un cleşte între partizanii războiului de rezistenţă şi răsculaţi, pare să fie la un pas de prăbuşire.

Dar oare chiar stă să se prăbuşească?

Găsesc acest aspect foarte fascinant, căci răspunsul e nu, nu stă să se prăbuşească. The Game se clatină, este atacat de răzmeriţe de toate felurile, dă naştere unor paradoxuri pe care nu ştim cum să le gestionăm; întrebaţi-vă însă dacă există cu adevărat pe lume o dorinţă justificată, conştientă şi inteligentă de a arunca în aer totul şi de a părăsi The Game.

Nici pomeneală!

Valul de instrumente creşte, capacitatea de a le folosi se extinde, atenţia la riscurile pe care le prezintă e în creştere, tehnicile pentru amortizarea anumitor efecte secundare se îmbunătăţesc. O civilizaţie care ar vrea să răstoarne totul nu s-ar comporta aşa. Aşa se comportă o civilizaţie care a hotărât să meargă înainte şi să nu renunţe.

Şi-atunci ce înseamnă chinul acesta, ce se petrece în vintrele The Game, de unde vine zvârcolirea aceasta dureroasă, cu ce scop crapă în două conştiinţa oamenilor?

Cum să numim acest fenomen pe hărţile noastre?

Carevasăzică au mers înainte pe drumul lor şi, după ce au scăpat de secolul XX, s-au oprit pe un fel de tărâm al făgăduinţei, unde The Game a ajuns să fie mai mult decât o tehnică, o ipoteză, un truc pentru oameni *chic:* a devenit o civilizaţie, o patrie a tuturor.

S-au scurs câţiva ani în care s-au făcut nişte ajustări aparent minore, dar nu fără consecinţe remarcabile. Postura om-tastatură-ecran s-a mai cizelat, transformându-se într-un fel de postură zero în care dispozitivele aproape că deveneau proteze organice ale trupului omenesc. Când aplicaţiile au început să se înmulţească într-un ritm ameţitor şi a apărut ideea năstruşnică să transferăm datele pe nişte nori desprinşi parcă din basme, s-a năruit pentru totdeauna orice graniţă clară între lumea reală şi lumea paralelă. Tehnologia permitea de-acum să treci dintr-o lume în cealaltă atât de rapid, încât realitatea a devenit cu adevărat un sistem cu două forţe motrice, aşa cum fusese imaginat la începuturile insurecţiei. Conceputul de viaţă *adevărată,* deosebită de cea din dispozitive, s-a dizolvat în imaginea generalizată a unei singure table de joc, deschisă şi accesibilă tuturor.

Cea mai productivă abordare a acestui scenariu s-a dovedit o anumită capacitate de a-l străbate în viteză, percepând sensul lucrurilor, care tindea să iasă la suprafaţă, şi generând traiectorii care puteau deveni contururi, adică idei, concepte, opere, produse. Era un gest inedit care se numeşte post-experienţă şi, aşa cum am descoperit, era greu de înfăptuit. De aceea, surd, dar inexorabil, s-a format un soi de elită cu totul nouă, care nu prea avea de-a face cu aceea a secolului XX, nu avea deloc aceleaşi calităţi, ci se impunea printr-un talent numai al său: membrii acestei elite executau de minune exerciţiul post-experienţei şi se mişcau dumnezeieşte în împărăţia acesteia. Poate că The Game fusese gândit ca o lume fără

elite, dar nu s-a întâmplat aşa. S-a format destul de repede un grup de oameni cu capacităţi extraordinare, care au început să impună modele, să adune averi, să dea tonul şi să stabilească reguli. Din piesele arheologice analizate de noi e greu să ne dăm seama la ce nivel de dominaţie poate ajunge o asemenea castă. Dar ea există, se consolidează şi este uşor de recunoscut în nervurile pământului din The Game. Este dovada unui efect neprevăzut, poate nedorit şi în mod sigur neprefigurat.

De altfel, nu este singurul efect de acest fel. Vestigiile pe care le-am cercetat sunt pline de fosile în care se întrevăd o serie de efecte secundare incomode pe care The Game nu le prevăzuse. Cel mai evident este dorinţa mărinimoasă de a pune pe masa oricărui om un computer, împingând astfel mase întregi de la periferia societăţii către centrul The Game şi distrugând vechile bariere de tip censitar sau cultural. Rezultatul electrizant a fost restituirea drepturilor şi demnităţii multora, dar şi privilegiul îndoielnic de a descoperi că nu întotdeauna scheletul Jocului e în stare să susţină excesul acela muscular. De exemplu, răspândirea unei specii de omenire augmentată, ajutată de răspândirea instrumentelor vândute la preţuri rezonabile, a dus de fapt la difuzarea capilară prin ţesutul societăţii a conştiinţei de sine. Însă unul dintre rezultate a fost un adevărat individualism generalizat, un fenomen care reflectă încă din denumirea sa un paradox nu tocmai uşor de gestionat. În orice caz, întruchipează o undă de şoc pe care The Game nu o aştepta, nu şi-o imagina sub această formă sau pentru contracararea căreia nu avea încă instrumentele necesare.

Tot astfel, o exacerbare a capacităţii de calcul, gândită pentru a potoli foamea unor instrumente tot mai exigente, a răspândit vaga impresie că TOTUL este o cantitate normală şi, într-o anumită măsură, chiar singura marfă pe care merită să o cumpărăm şi pe care o putem vinde obţinând profit. Aşa cum am văzut, rezultatul a fost dezvoltarea unor coloşi care deţin monopolul, a unor jocuri cu un singur jucător sau a unor afaceri ca nişte

monoposturi de Formula i, uşor neliniştitoare. Faptul că nu se dezvoltă pe o planetă greoaie ca aceea din secolul XX face hazardată interpretarea lor drept pericole mortale. Nu este însă deloc sigur nici că vor convieţui fără riscuri pe alunecoasele ringuri de dans din The Game.

În cele din urmă, dacă vrem să fim fideli descoperirilor arheologice, trebuie să acceptăm o constatare destul de surprinzătoare: tocmai în anii săi de glorie, The Game începe să prezinte fisuri, dezechilibre, prăbuşiri la adâncime. De la un anumit moment, îl vedem destul de clar sub asediul concomitent exercitat de trei forţe care, teoretic, nu prea au nimic în comun. Supravieţuitorii secolului XX, care nu s-au resemnat încă, puriştii Jocului, care revendică vocaţia eliberatoare de la începuturile insurecţiei, şi marginalizaţii din The Game, recalcitranţii, excluşii, cei care nu au câştigat niciodată. Cum se va vedea şi pe hartă, curios e că aceste trei forţe, inclusiv nostalgicii secolului XX, atacă The Game din interior, înarmaţi cu instrumente digitale şi chiar dependenţi de acestea. Nu par să aibă nici cea mai mică intenţie de a se întoarce la o civilizaţie predigitală. În cel puţin două cazuri (nostalgicii secolului XX şi jucătorii necâştigători), s-ar spune că doresc chiar să-şi ia cu ei instrumentele şi să părăsească The Game, să profite de revoluţia tehnologică, dar să-i dezamorseze consecinţele mentale şi sociale. O problemă fără soluţie, pesemne.

Viclean, The Game îi lasă în pace, conştient fiind, poate, de propriile fisuri, dar convins că sunt detalii care vor fi anulate de avansarea de neoprit a modelului său. Cu greu îşi mai aminteşte că s-a născut ca să distrugă un trecut ce se dovedise nociv. De mult timp se prezintă drept o civilizaţie cu raţiuni intrinsece şi cu obiective interne. Pentru mulţi oameni, The Game nu e un inamic, ci lumea pe care sunt mândri că au construit-o. Oricât ar fi de vehementţi opozanţii, pare hotărâtoare hotărârea surdă cu care milioane de oameni ies din casă în fiecare zi ca să-şi construiască părticica lor din The Game, convinşi fiind că aceea e patria lor. Deja pregătesc făţiş următoarea etapă:

inteligenţa artificială va transforma în câţiva ani cel de al doilea război de rezistenţă într-o războire depăşită. Se va discuta despre cu totul alte subiecte, iar scenariile asupra cărora se vor confrunta vor fi mult mai radicale. De altfel, am mai învăţat că nimic din ceea ce se va petrece nu se va petrece întâmplător, ci pentru că a fost semănat, cu mulţi ani înainte, pe ogoarele din The Game. Oricare va fi rezultatul inteligenţei artificiale, oamenii au început să lucreze la acesta cu ani în urmă, când au acceptat pactul cu maşinile, au ales postura zero, au digitalizat lumea ca s-o poată elabora prin capacităţi de calcul imense, au preferat instrumentele în defavoarea teoriilor, i-au lăsat pe ingineri la cârma eliberării lor, au pornit către mările lumii paralele, au acceptat promisiunea unei omeniri augmentate, au repudiat elitele care îi învăţaseră să se sacrifice, au acceptat riscurile câmpului deschis, au ales pacea şi au uitat de infinit. Au semănat, acum culeg roadele şi vor continua să le culeagă. Prin răsplata unor roade adesea nemaivăzute estompează capcana nostalgiei şi revenirea perpetuă a fricii.

Cu multe pagini în urmă am început să colecţionez urmele lăsate de oamenii aceştia în speranţa că voi reuşi să le reconstruiesc parcursul şi să măsor distanţa dintre fericirea şi frica lor. Mă gândeam la nişte hărţi, şi iată-mă în faţa lor, răsfoindu-le, privindu-le, atingându-le. Recitesc denumirile, parcurg încă o dată cu privirea anumite margini, conturul frumos al unor graniţe. Număr spaţiile goale în care n-am găsit nimic. Ajustez unele cote, adaug detalii. Ca orice cartograf, ştiu că am făcut cât am putut de exact o muncă inevitabil inexactă. Căci, firește, lumea toată nu se află acolo. Desenând continente nu poţi da seama de culoarea unei flori sau de ceea ce simt oamenii când privesc un apus de soare. Orice hartă este una dintre numeroasele lecturi posibile ale realităţii. Cea la care am lucrat eu înregistrează, practic, un singur aspect din evoluţia recentă a oamenilor: cotitura digitală. Dar, dacă am vrea să-i înţelegem cu adevărat pe oamenii aceştia, la fel de utilă s-ar putea dovedi şi o istorie a medicamentelor,

a sportului sau a felului în care mâncăm. Deşi am dedicat un timp surprinzător de lung înţelegerii importanţei Web-ului în vieţile noastre, chiar şi eu îmi dau seama că la fel de important ar fi fost să studiez elemente precum Prozac, Slow Food, doctrina teologică a Papei Ioan Paul II, Familia Simpson, Pulp Fiction, fenomenul Erasmus, moda tenişilor, dispariţia bucătăriei de serviciu, răspândirea consumului de sushi, Amnesty Internaţional, MTV, Dubaiul, Bitcoin, încălzirea globală sau cariera cântăreţei Madonna. Până şi interzicerea pasei la portar în fotbal (în 1992) spune ceva despre noi. Desigur, ar trebui să avem capacitatea de a studia totul, de a cartografia totul suprapunând la sfârşit hărţile şi bucurându-ne de rezultate. Aş spune că e un giumbuşluc tipic pentru post-experienţă, rezervat elitei din The Game. Poate că vor şti să-l execute cei care acum frecventează gimnaziul şi după-amiaza joacă *Far Cry.* Am mari aşteptări de la ei.

În orice caz, am făcut şi noi ceva. Dacă reveniţi la primele două capitole şi le recitiţi, vi se vor părea aproape preistorice [ei, nu vă apucaţi să faceţi asta; e enervant, credeţi-mă!]. Căci drum lung am străbătut de acolo şi, oricâte greşeli am fi adunat pe parcurs, tot am găsit o cărare, în faţa ochilor noştri s-a închegat ceva coerent, s-a ridicat la suprafaţă o genealogie şi, ieşind din penumbră, ni s-a vădit profilul unei civilizaţii. Credeţi-mă, e deja mare lucru! Poate că îmi exagerez meritele, dar astăzi, dacă fiul meu m-ar întreba încotro ne îndreptăm, ştiu să-i răspund. Dacă m-ar întreba de unde ne tragem, ştiu să-i răspund. Dacă m-ar întreba de ce facem tot ce facem, ştiu să-i răspund. Cu două sute de pagini în urmă trebuia să-l întreb eu pe el, dacă vă mai amintiţi.

Bun, zis şi făcut!

M-aş putea opri aici, vă puteţi opri aici. Totuşi, aşa cum puteţi constata cu uşurinţă, volumul mai are o parte. Nu e neapărat nevoie s-o citiţi. Dar trebuia să o scriu, e o poveste a mea personală, un fel de luptă cu mine însumi. Căci, dacă desenezi hărţi, până la urmă îţi vine cheful să le foloseşti călătorind pe mare. Eu doream să călătoresc mai

ales în două regiuni care mă fascinează nespus: aceea a adevărului şi aceea a operelor de artă. În zilele noastre se spun o mulţime de tâmpenii despre aceste regiuni, ceea ce mă enervează teribil. În fine, aveam chef să încerc să limpezesc puţin lucrurile, profitând de hărţile pe care le desenasem între timp. Vi s-ar putea părea un proiect uşor îngâmfat, dacă nu chiar arogant. Într-adevăr, aşa şi este.

Şi mai există un ultim capitol intitulat *Contemporary Humanities.* Cred că am spus deja că expresia nu îmi aparţine, ci e rodul orelor petrecute cu elevii Şcolii Holden ca să înţelegem bine ce anume predăm, ce vrem să predăm şi ce reuşim să predăm de fapt. Nu reuşeam să pricepem până când vreo doi, fireşte, mai tineri decât mine, au propus expresia *Contemporary Humanities.* Când am auzit-o, am înţeles că nu se referea doar la ceea ce predăm la Şcoala Holden, ci era o expresie care avea de-a face cu The Game, ba chiar denumea cu o precizie neobişnuită o zonă strategică şi centrală din The Game, cam pustie la ora actuală. Abia atunci am aflat cum se numeşte cartierul în care locuiesc eu.

Prin urmare, veţi regăsi această expresie ca titlu pentru ultimul capitol. Este capitolul în care vă spun ce cred eu despre toate acestea, despre The Game, insurecţia digitală, Steve Jobs, Zuckerberg şi chiar despre culorile de fond de pe Whatsapp. După cum veţi fi remarcat, am încercat să mă abţin pe tot parcursul cărţii de la a da verdicte. Nu pentru că aş fi timid sau laş, ci pentru că, atunci când studiez ceva, mă încurcă să mă gândesc dacă îmi place sau nu, să emit o judecată de valoare. Dacă îmi propun să studiez armoniile lui Debussy nu prea îmi e de folos să mă întreb dacă îmi place muzica lui. Iar dacă încerc să îmi înţeleg copiii, sunt sigur că mă abat mai puţin din drum dacă izbutesc să uit cât de mult îi iubesc. E vorba de o metodologie. Îmi e de ajutor. Am încredere în ea. Aşadar, când vorbeam pe parcurs despre Web sau despre Facebook, am încercat să reduc la minimum efuziunile entuziaste sau înţepăturile dispreţuitoare. În sfârşit, mă interesa să înţeleg, nu să judec. Nu era încă momentul

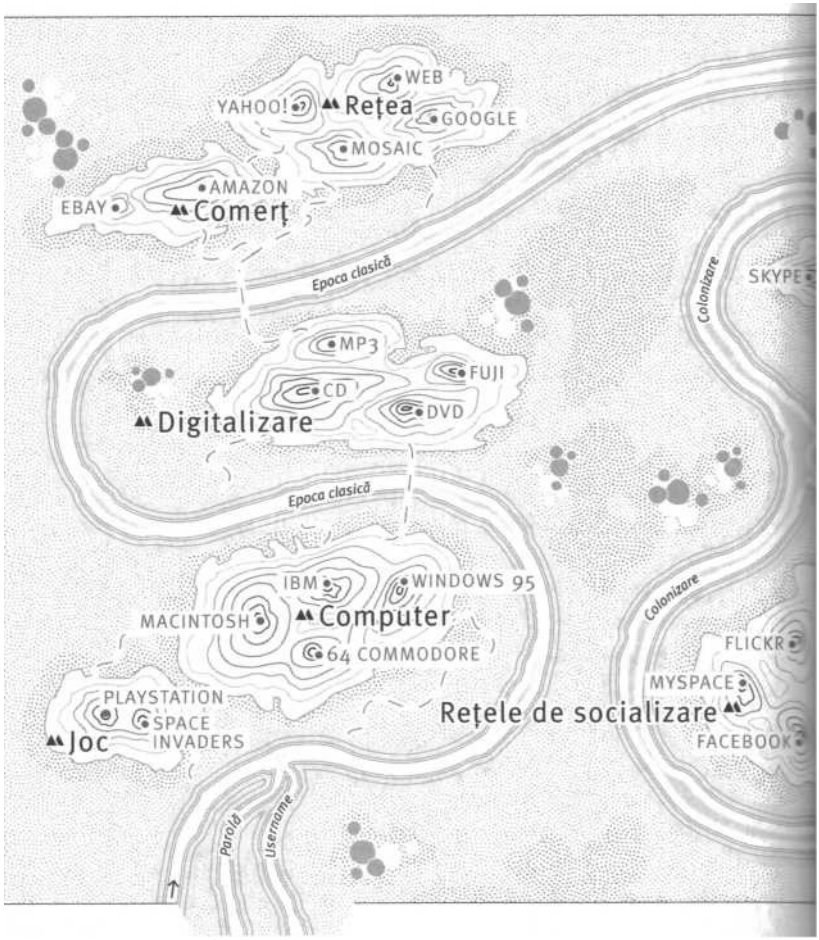
judecăţii.

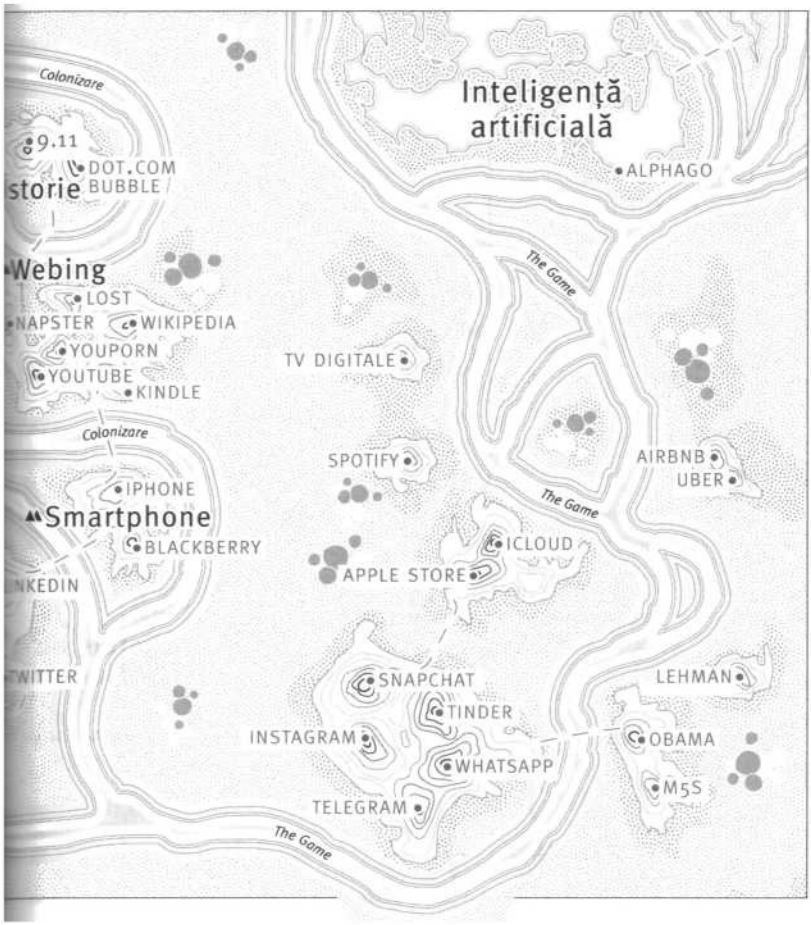
Dar la sfârşit... de ce nu? Voi scrie şi ceea ce cred eu despre toate acestea. Priviţi opiniile mele drept un generic de final, dacă mai rezistaţi. Cumva, chiar asta sunt.

A, era să uit! Mişcarea 5 Stele a reuşit să formeze un guvern aliindu-se cu Lega Nord, partidul populist şi xenofob de care vă povesteam. Vă spun doar aşa, pentru că v-am promis. Să le fie de bine!

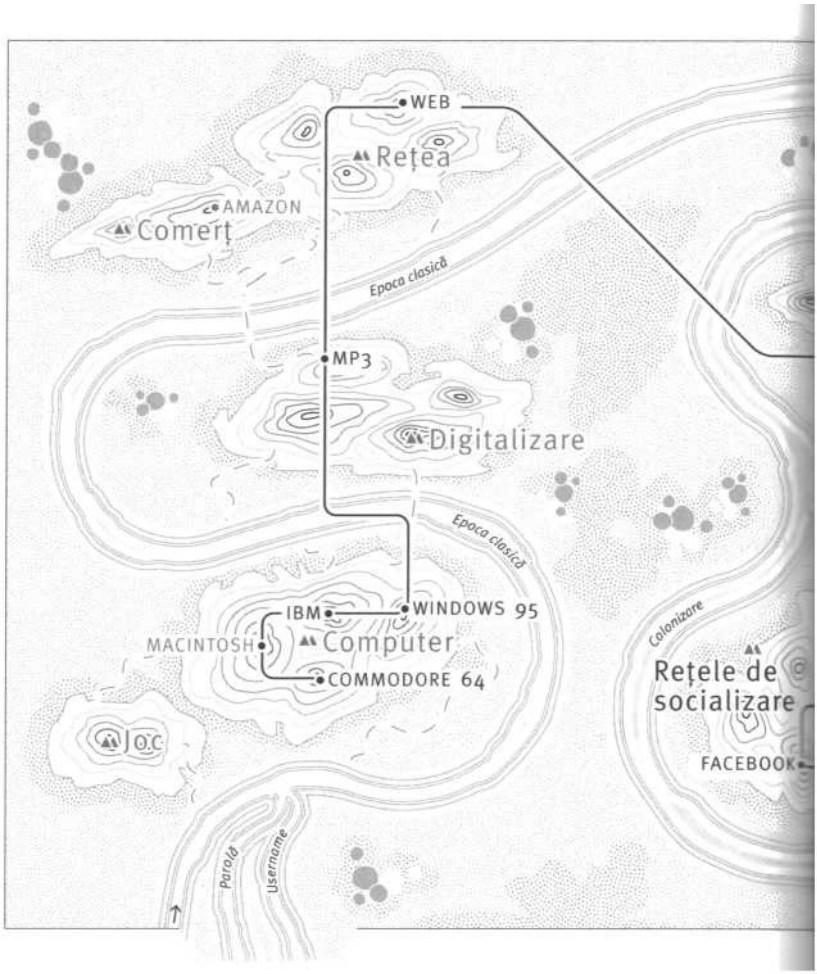
Maps

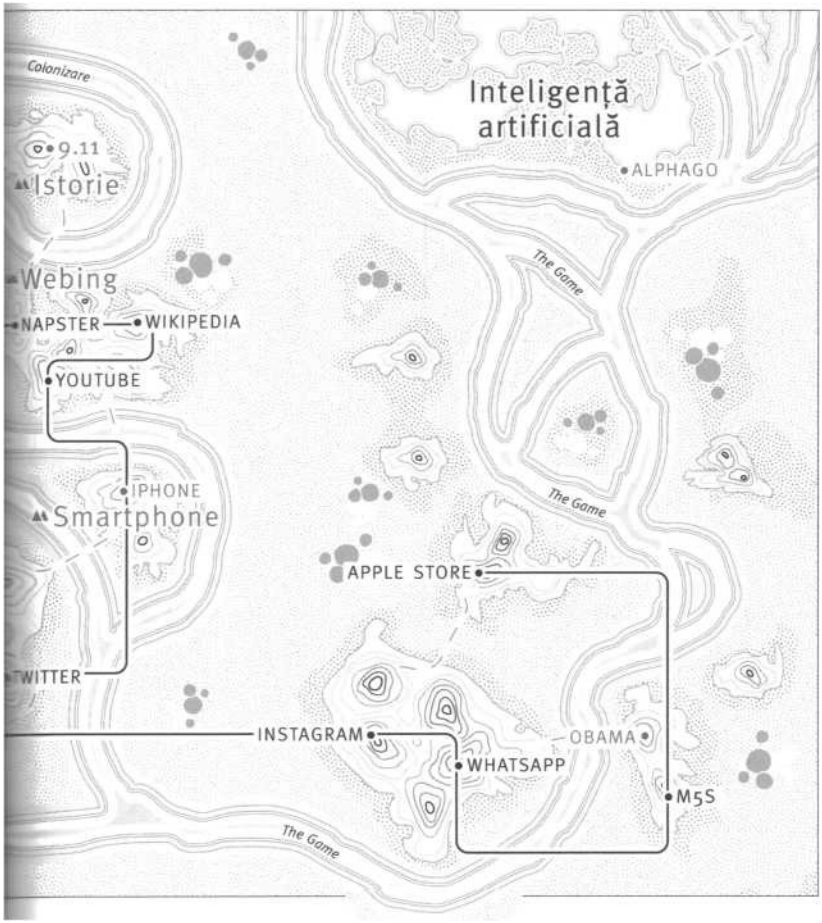
The Game



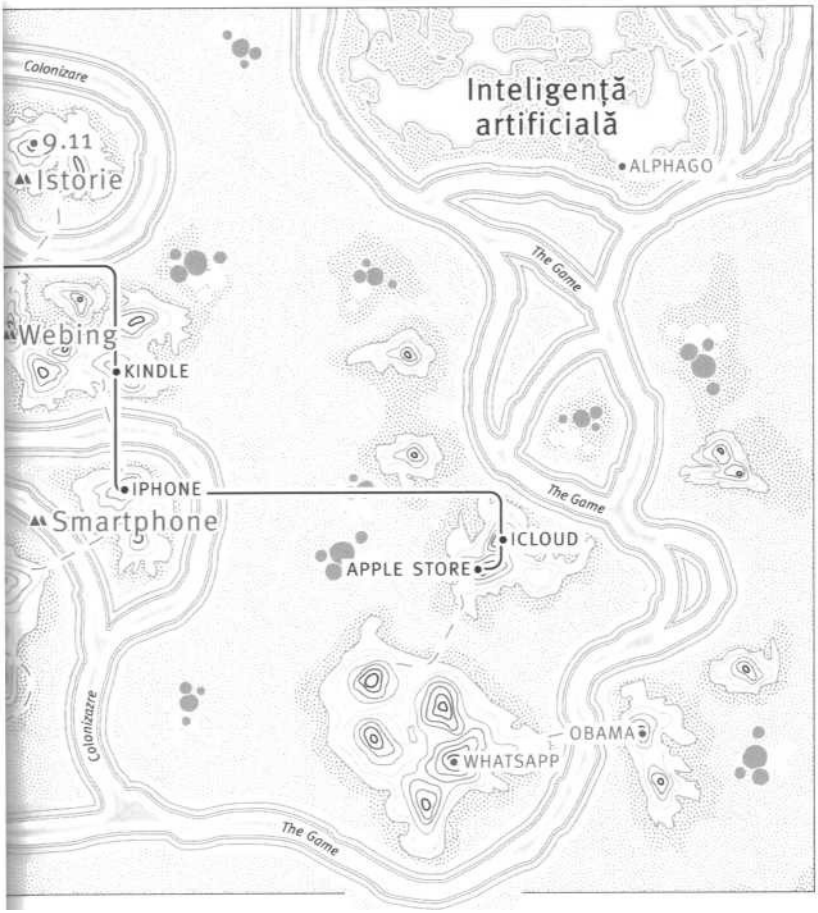

Colonizare
9.11
DOT.COM
BUBBLE
storie
Webing
LOST
NAPSTER
WIKIPEDIA
YOUPORN
YOUTUBE
KINDLE
Colonizare
IPHONE
Smartphone
BLACKBERRY
KEDIN
WITTER
Inteligență
artificială
ALPHAGO
The Game
TV DIGITALE
SPOTIFY
AIRBNB
UBER
The Game
ICLOUD
APPLE STORE
SNAPCHAT
TINDER
INSTAGRAM
WHATSAPP
TELEGRAM
LEHMAN
OBAMA
M5S
The Game

Individualismul generalizat

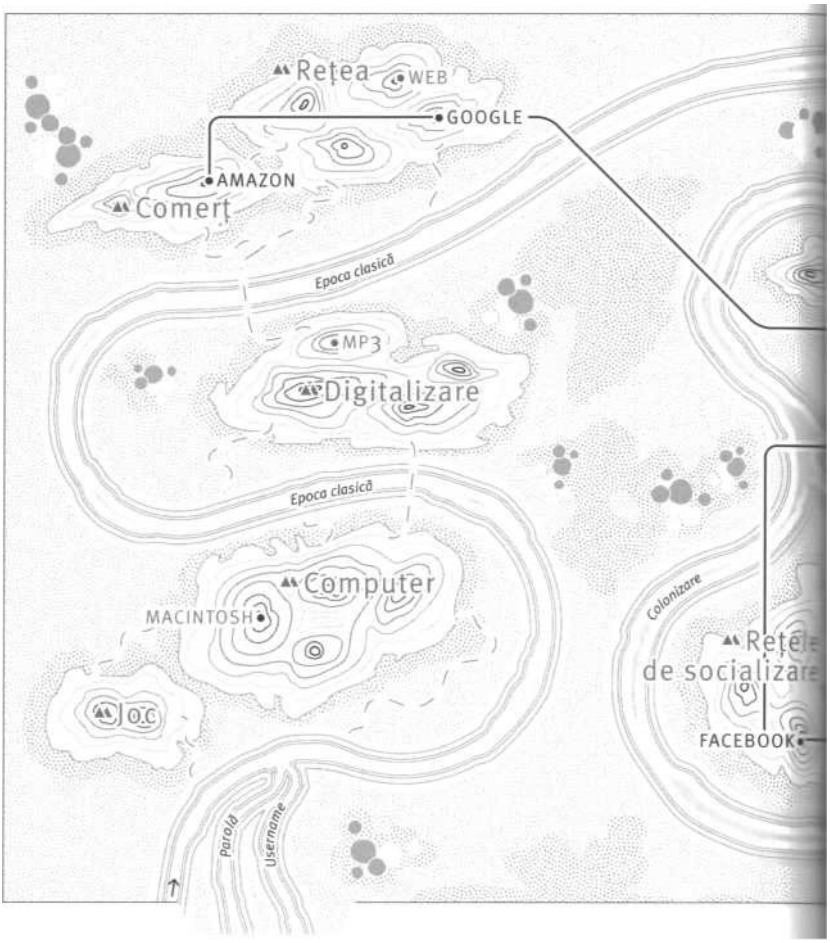


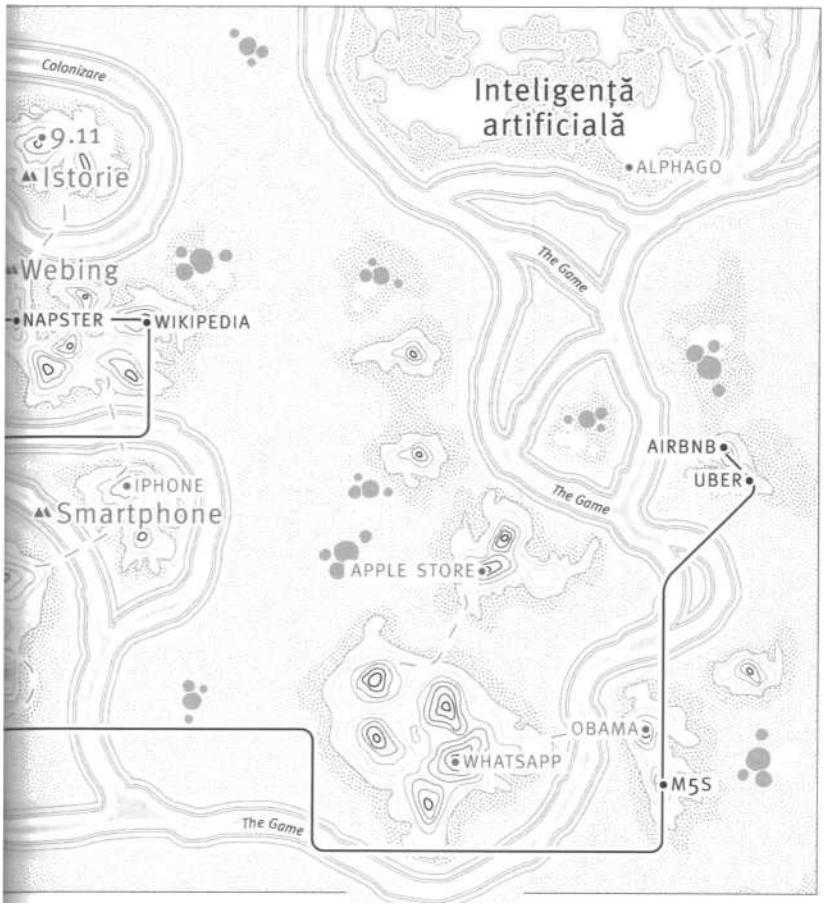

Colonizare
Inteligență artificială
9.11
Istorie
ALPHAGO
The Game
Webing
NAPSTER
WIKIPEDIA
YOUTUBE
IPHONE
Smartphone
The Game
APPLE STORE
WITTER
INSTAGRAM
OBAMA
WHATSAPP
M5S
The Game

Postura zero

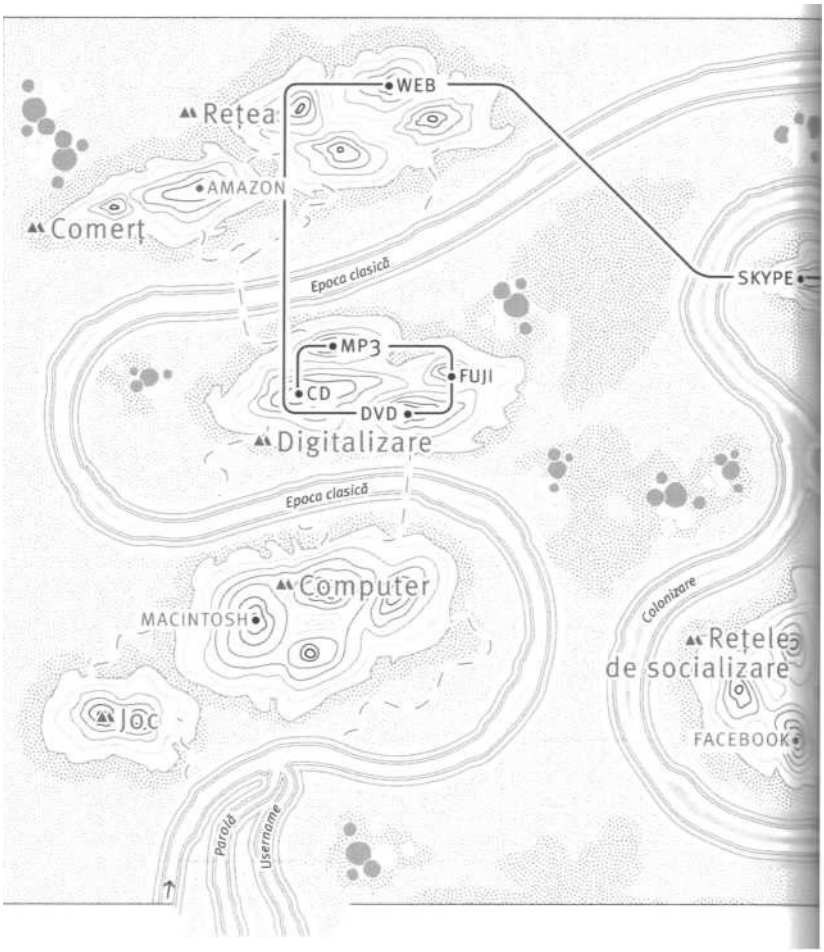

Colonizare
9.11
Istorie
Inteligență artificială
ALPHAGO
The Game
Webing
KINDLE
IPHONE
Smartphone
The Game
ICLOUD
APPLE STORE
Colonizare
OBAMA
WHATSAPP
The Game

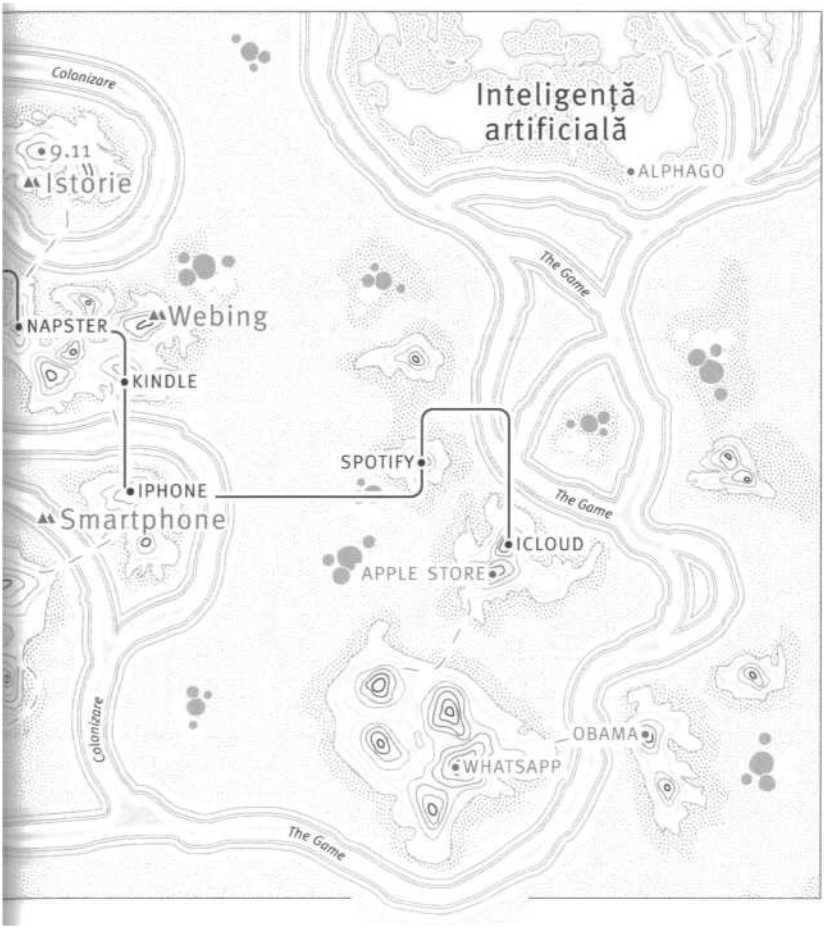
Amurgul elitelor



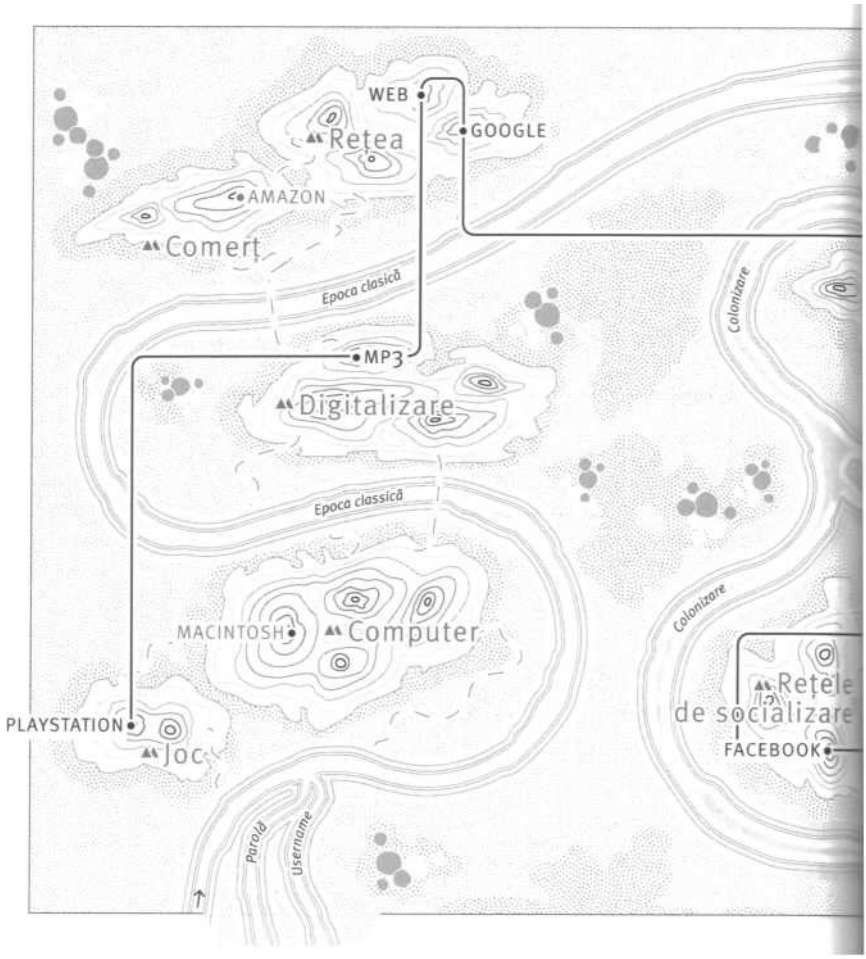

Colonizare
9.11
Istorie
Webing
NAPSTER
WIKIPEDIA
IPHONE
Smartphone
Inteligență artificială
ALPHAGO
The Game
AIRBNB
UBER
The Game
APPLE STORE
OBAMA
WHATSAPP
M5S
The Game

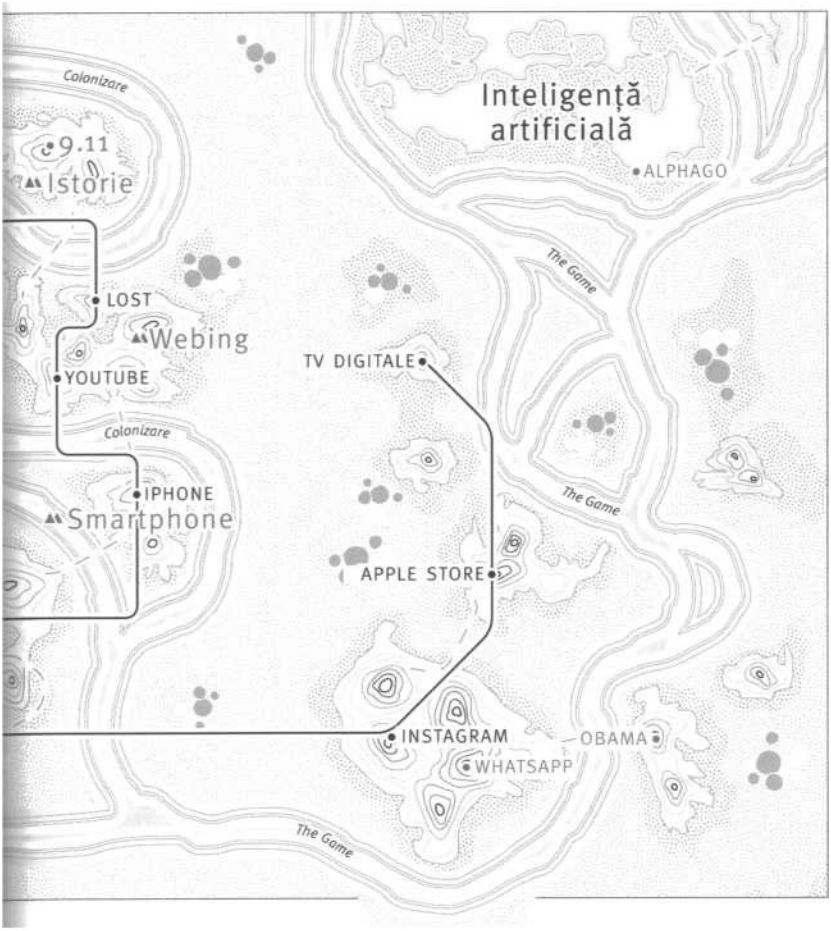
Dematerializarea



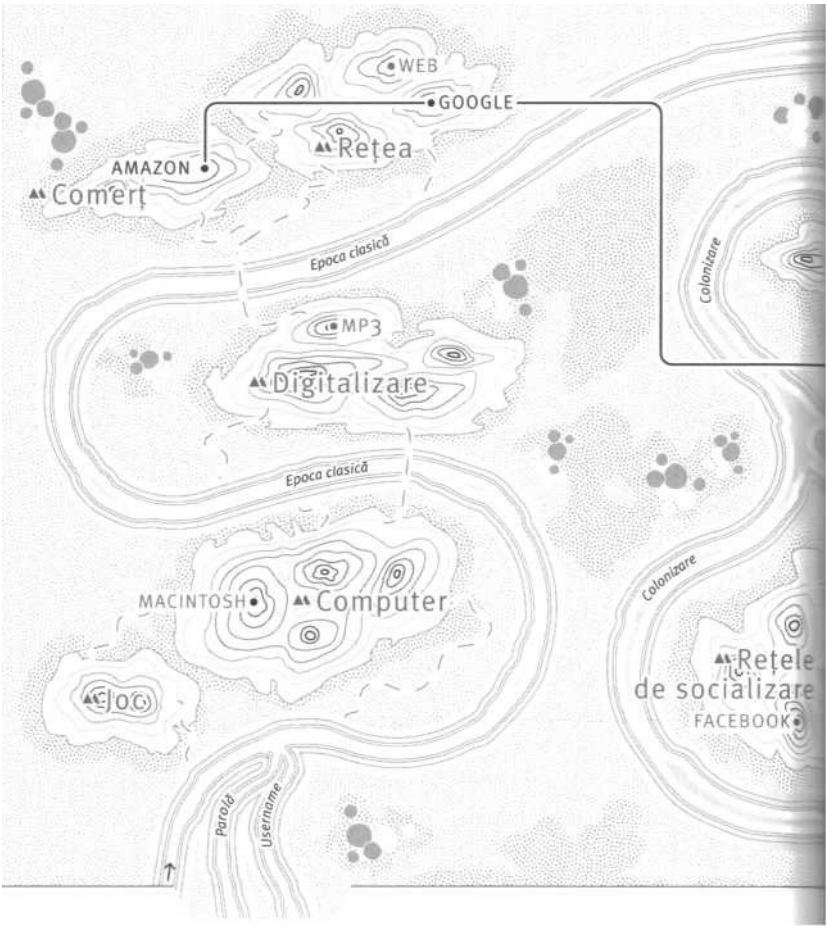

Colonizare
Inteligență artificială
9.11
Istorie
ALPHAGO
The Game
NAPSTER
Webing
KINDLE
SPOTIFY
IPHONE
Smartphone
The Game
ICLOUD
APPLE STORE
Colonizare
OBAMA
WHATSAPP
The Game

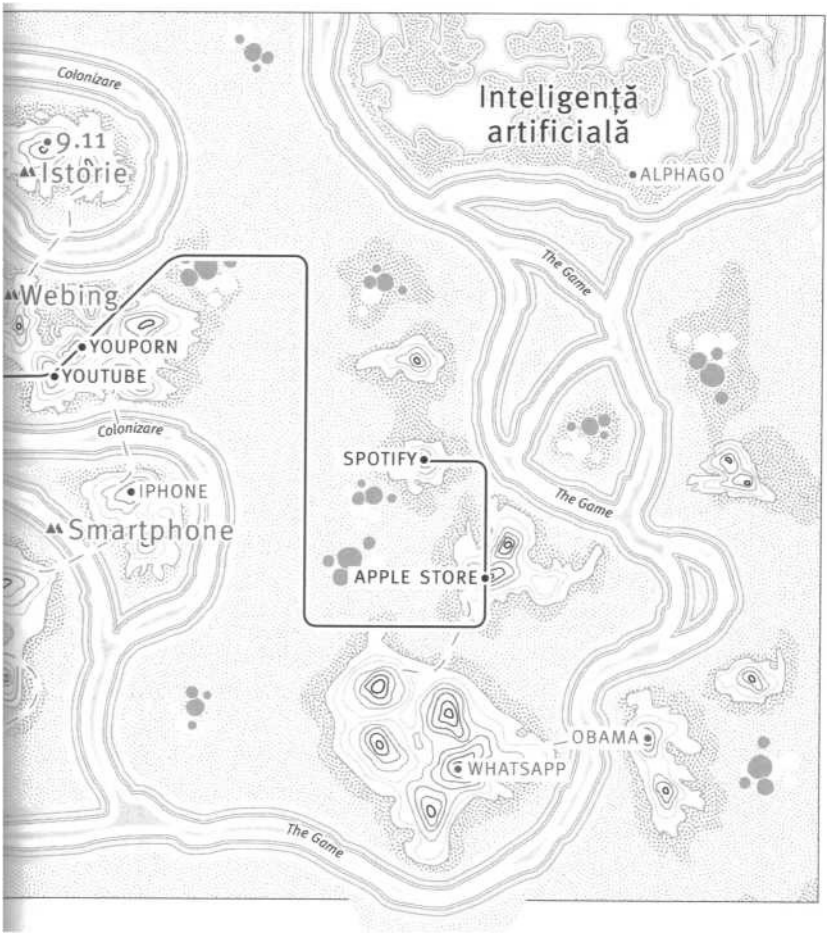
Post-experienţa




Colonizare
9.11
Istorie
Inteligență artificială
ALPHAGO
The Game
LOST
Webing
YOUTUBE
TV DIGITALE
Colonizare
IPHONE
Smartphone
The Game
APPLE STORE
INSTAGRAM
OBAMA
WHATSAPP
The Game

Redescoperirea totului




Colonizare
9.11
Istorie
Inteligență artificială
ALPHAGO
The Game
Webing
YOUPORN
YOUTUBE
Colonizare
SPOTIFY
IPHONE
Smartphone
The Game
APPLE STORE
OBAMA
WHATSAPP
The Game

Level up

Comete

Ce mai rămâne din adevăr în câmpul deschis din The Game, multe lucruri au devenit greu de deosebit, iar adevărul se numără printre acestea.

Mă rog, *adevărul...* să zicem un contur clar al lucrurilor, o variantă a evenimentelor care să poată fi confirmată, o definiţie veridică pentru ceea ce se întâmplă. Ar fi deja mare lucru dacă am putea conta pe genul acesta minor de adevăr.

Dar asta nu se întâmplă. In The Game există ceva care pare să facă adevărul asupra faptelor şi mai nesigur decât era în trecut. De altminteri, dacă îţi alegi o tablă de joc pe care regula de bază e mişcarea, nu va fi tocmai simplu să ai acces la fapte în stadiul acela de nemişcare ce pare necesar pentru a le surprinde într-o definiţie sigură. Dacă accepţi să primeşti în joc un număr mare de jucători, portretul cotidian al lumii va fi alcătuit din atât de multe puncte de vedere, încât calitatea imaginii va fi grav afectată în cele din urmă. Dacă treci prin lume ca un fulger, ca în post-experienţă, vei înţelege îndată că, pentru tine, adevărul este o secvenţă de fotograme în care fiecare fotogramă luată în parte nu este nici adevărată, nici falsă.

Încerc să simplific cât de mult se poate: The Game este prea instabil, dinamic şi deschis pentru a fi un habitat pe placul unui animal sedentar, lent şi impunător precum adevărul.

Poate că un exemplu ar fi de folos. Aleg unul care mă amuză destul de mult şi care nu apelează la noţiuni prea importante. E o istorioară de acum câţiva ani, petrecută în plină epocă a Jocului.

La începutul lui 2014, o revistă franceză a dezvăluit,

folosindu-se de o sumedenie de fotografii, că preşedintele François Hollande avea o amantă tânără şi frumoasă. Pe atunci, partenera de viaţă oficială a lui Hollande era o ziaristă pe nume Valérie Trierweiler, care s-a cam supărat. A pus punct brusc relaţiei cu preşedintele şi s-a apucat să scrie o carte. Adică o carte prin care să se răzbune. O dare de seamă nemiloasă, feroce şi detaliată a ceea ce putea însemna viaţa de zi cu zi a lui François Hollande. Apariţia cărţii a fost anunţată pentru data de 4 septembrie a aceluiaşi an. Fiind vorba de o aventură care fusese în atenţia oricărui cetăţean francez vreme de mai multe luni, aşteptarea era la cote maxime. Câteva fragmente scurte lăsaseră de înţeles că Trierweiler tăiase în carne vie. Titlul, sarcastic, era următorul: *Merci pour ce moment [Mulţumesc pentru momentul acesta].* Toată lumea ştia că va fi o carte de proastă calitate.

A venit şi data de 4 septembrie, şi în ziua aceea gestionarul unei frumoase librării independente din Lorient (un oraş din regiunea Bretagne) a pus în vitrină anunţul următor: „Nu avem cartea scrisă de Trierweiler…” A adăugat un fel de emoticon, un *smiley*. Prin intermediul curenţilor carstici ai reţelelor de socializare, afişul a devenit viral şi, în scurt timp, în vitrinele librăriilor independente din Franţa au apărut afişe precum: „Nu avem cartea scrisă de Trierweiler; avem în schimb cărţi de Balzac, Maupassant, Proust…” sau „Suntem librari, avem unsprezece mii de titluri şi nu vrem să fim coş de gunoi pentru Trierweiler şi Hollande”. Fie că vă vine să credeţi, fie că nu, un masiv curent de opinie s-a coagulat în câteva ore în jurul refuzului de a vinde cartea aceea. Cuvântul de ordine care îl unea în mod ironic era: *Nu mulţumesc pentru momentul acesta.* După încă vreo câteva ore au apărut şi primele manifestări de solidaritate din străinătate. The Game e foarte rapid în această privinţă.

Pentru a înţelege chestiunea cum se cuvine, trebuie să ne amintim că librăriile independente luptau deja de ani de zile, pe viaţă şi pe moarte, împotriva Amazon, a marii distribuţii şi a lanţurilor de mari magazine. Puse la zid, se

închideau una după alta, căzând cumva victime ale The Game. Odată cu ele părea să se stingă un anumit concept de librărie, o anumită cultură a cărţii, o anumită civilizaţie. Aşa se explică de ce o luptă atât de periferică până la urmă precum aceea împotriva unui volum de bârfe lipsite de eleganţă a putut căpăta în momentul acela o relevanţă simbolică incredibilă. În sfârşit, erau negri de supărare şi, cum se întâmplă adesea, a fost de ajuns un incident mărunt ca să declanşeze o revoluţie.

În timp ce se întâmplau toate acestea, cotidianul local din regiunea Bretagne *(France Ouest)* a făcut ceea ce se cuvine să facă un cotidian local din Bretagne: a trimis un jurnalist ca să-i ia un interviu librarului din Lorient. Omul de la care pornise răzmeriţa. Îmi imaginez că îşi propuneau să facă din el un personaj, dacă nu cumva chiar un erou. Se numea Damjan Petrovic. Trimisul special l-a întrebat cum de îi venise ideea să pună afişul acela. Iată ce a răspuns el:

— Păi de fapt nu primisem cartea scrisă de Trierweiler, încă de dimineaţă tot intrau oameni să întrebe de ea, aşa că la un moment dat m-am săturat să tot răspund la întrebări şi am pus afişul în vitrină.

Pot să-mi imaginez mutra jurnalistului. Într-o ultimă încercare înduioşătoare de a salva povestea pentru care fusese trimis acolo, l-a întrebat pe Petrovic dacă va pune în vânzare cartea scrisă de Trierweiler când o va primi.

— Desigur, de ce nu? a răspuns serafic Petrovic.

Pe când se petreceau toate acestea, precum şi în zilele imediat următoare publicării interviului, mişcarea *Nu mulţumesc pentru momentul acesta* a continuat să ia amploare, restituindu-le multor librari mândria identitară şi, probabil, puterea de a rezista. Preţ de un lung moment, toţi s-au simţit ca nişte eroi; şi chiar erau eroi din multe puncte de vedere. Faptul că totul se născuse dintr-un echivoc li s-a părut celor mai mulţi un amănunt amuzant.

Întrucât The Game păstrează totul în memorie, acum suntem în măsură să ştim exact momentul în care amănuntul acela amuzant s-a pus în mişcare. E vorba de o

fotografie postată pe Twitter pe 4 septembrie. Fotografia cu faimosul anunţ. Urmează un comentariu de cinci cuvinte: *Un vrai libraire à Lorient [Un librar adevărat la Lorient].* Mesajul fusese postat pe Twitter de o persoană oarecare, un trecător.

Din anecdota aceasta simpatică învăţăm că, în sine, The Game este un teren alunecos, pe care evenimentele patinează de minune, şi nu întotdeauna se îndreaptă în direcţii previzibile. Nici măcar nu e nevoie de intervenţia vreunui jucător puternic care să distorsioneze adevărul sau chiar să-l inventeze. Evenimentele pot să se urnească şi singure, împinse de curenţi subterani sau de infime impulsuri anonime. Din momentul acela, e greu să le prevezi traiectoria şi e aproape imposibil să le-o mai modifici. Până la urmă, avem impresia că The Game e construit dintr-un material ciudat, *cu densitate redusă,* care permite formarea uşoară şi rapidă a adevărurilor, precum şi deplasarea acestora. În trecut, pentru a construi un adevăr sau numai pentru a-i deplasa vreun fragment era nevoie de o forţă musculară sau de o expertiză de ani de zile, ca să zicem aşa. De fapt, era un sport rezervat mai cu seamă unui anumit grup de jucători. In The Game însă, tocmai din pricina densităţii reduse, deplasarea adevărului pare la îndemâna oricui, iar producerea acestuia pare un joc de copii.

După cum bine ştim, asta ne creează dificultăţi.

Ca să avem măcar iluzia că reuşim să controlăm situaţia, de ceva timp încoace ne folosim de o categorie care ne aduce mari satisfacţii: post-adevărul. Marota noastră este: *de-acum trăim în epoca post-adevărului.* Să vă explic despre ce e vorba. Ne-am convins că The Game a generat o lume în care adevărul faptelor nu e chiar hotărâtor pentru a-ţi forma o părere sau pentru a lua decizii. Aparent, am mers mai departe, am depăşit faptele, acţionăm pe baza unor convingeri improvizate, dacă nu cumva chiar pe ştiri evident false. Penetrarea masivă a acestor convingeri este consecinţa faptului că par foarte simple, elementare şi compacte precum ceea ce Descartes numea „idei clare şi

distincte”. Adesea, forţa lor vine şi din ambalajul impecabil, realizat cu viclenie. Se spune că ar înflori mai ales acolo unde se manifestă resentimentul faţă de elite, faţă de experţi, faţă de membrii cluburilor în care, în trecut, *se construia* adevărul. A nu acorda importanţă adevărului evenimentelor este până la urmă un mod de a-i scoate pe ei din joc; este, probabil, ultimul suflu al unei revolte începute cu mult timp în urmă.

Ajunşi aici, ar trebui să ne întrebăm dacă aceasta este o teorie validă. Cu alte cuvinte, ne ajută teoria post-adevărului să înţelegem cum stau lucrurile?

După ce am studiat The Game de-a lungul atâtor pagini, putem afirma cu siguranţă următoarele: este o teorie prea rudimentară ca să poată da seama de ceea ce se întâmplă. The Game nu e nici atât de simplu, nici atât de infantil. În el există mai multe nuanţe, nu doar jucători inteligenţi care respectă evenimentele şi jucători slabi care sunt în stare numai de raţionamente viscerale. Ideea conform căreia o parte a omenirii a pornit, cu ajutorul revoluţiei digitale, către un iraţionalism ignorant şi obscurantist, uşor de manipulat, nu este potrivită pentru a explica evoluţia adevărului, a faptelor şi a interpretării pe care noi le-o atribuim. Veţi avea mai mult succes dacă veţi încerca să faceţi sushi folosind un topor. Ca să mă înţelegeţi mai bine, trebuie să fac un pas înapoi şi să pornesc de la două întâmplări care vă sunt cu siguranţă cunoscute.

Precum se ştie, pe 5 februarie 2003 (în plină eră a colonizării teritoriului The Game), Colin Powell, pe atunci secretar de stat al SUA, a prezentat în faţa Naţiunilor Unite dovezile că regimul lui Saddam din Irak deţinea şi dezvolta armament de distrugere în masă. A făcut şi un frumos număr teatral, cu o fiolă de antrax. A fost foarte convingător. După o lună şi jumătate, prevalându-se de probele împotriva lui Saddam, Statele Unite invadau Irakul. Începea un război cu consecinţe incalculabile în scenariul geopolitic al Orientului Mijlociu; ca să fim mai exacţi, războiul acela avea să aibă repercusiuni imense asupra vieţii şi morţii foarte multor oameni. Din păcate,

ştim astăzi cu certitudine că probele prezentate în ziua aceea de Colin Powell erau fabricate în modul cel mai ridicol. La numai doi ani după interpretarea aceea de toată frumuseţea de la ONU, chiar Colin Powell a recunoscut că discursul acela avea să fie pentru totdeauna o pată pe cariera sa politică. A susţinut că el era de bună-credinţă şi a dat vina pe CIA, care ar fi orchestrat deliberat toată minciuna. Cei de la CIA au luat-o ca pe un compliment.

Trecând la subiecte mai frivole, un ciclist pe nume Lance Armstrong a câştigat, în perioada 1999-2005, şapte ediţii ale Turului Franţei. Nimeni nu mai reuşise o asemenea performanţă în istoria ciclismului. Anterior, Armstrong suferise de cancer şi faptul că, după ce învinsese boala, revenise la sport şi devenise cel mai mare ciclist din toate timpurile a fost vreme de mulţi ani o poveste fascinantă, care demonstra o forţă şi o încredere în viaţă cu siguranţă utile pentru nenumăraţi oameni ca să se dea jos din pat dimineaţa, oricare le-ar fi fost soarta. Mai trebuie spus că Armstrong însuşi s-a dedicat luptei împotriva cancerului, devenind într-o anumită măsură un erou care, în numele tuturor, învinsese răul şi teama de rău. Din nefericire, acum ştim sigur că Armstrong a câştigat cele şapte ediţii ale Turului Franţei dopându-se din greu, cu perseverenţă şi pricepere. Fireşte, pe atunci a negat de nenumărate ori orice acuzaţie, deşi ştia prea bine care era adevărul. Cu un tupeu care poate să stârnească chiar admiraţia, n-a încetat nicio clipă să-şi continue cariera de erou. Apoi a mărturisit totul când dovezile au devenit de netăgăduit, în emisiunea prezentată de Oprah Winfrey.

Interesant e că, în cazul celor două enormităţi prezentate mai sus, nici NU NE-A TRECUT PRIN CAP SĂ VORBIM DESPRE POST-ADEVĂR. Expresia exista, fusese deja inventată, dar, evident, multora nu li s-a părut de folos în înţelegerea fenomenului. Era la îndemână, dar nu ştiam ce să facem cu ea. Numeam pur şi simplu minciuni spusele lui Bush şi Armstrong şi nu ni se părea chiar aşa de diferite faţă de ceea ce se întâmpla de secole. Prin urmare, expresia *post-adevăr* rămăsese în vreun pliu

ascuns al limbajului colectiv. Acolo a hibernat până când, după câţiva ani, a explodat literalmente, împinsă la suprafaţă de două evenimente ciudate: de Brexit şi de alegerea lui Trump. În ambele cazuri, opinia publică mai fidelă scenariului dominant şi elita care concepuse scenariul pe baza căruia guverna au devenit dintr-odată sensibile la numeroasele minciuni puse în circulaţie în jurul celor două subiecte politice, precum şi la cât le era de greu să-i convingă pe oameni să se întoarcă la realitate sau măcar LA CEEA CE CREDEAU El CĂ ESTE REALITATEA. Nu le venea să creadă că oamenii votaseră aşa. Erau atât de convinşi că aveau dreptate, încât au anunţat în foarte scurt timp inaugurarea unei lumi în care realitatea nu prea mai conta, fiind acoperită de legende. Ciudat e că nici nu le-a trecut prin cap că lucrurile ar fi putut fi interpretate şi pe dos: pentru un susţinător al Brexit-ului, de pildă, probabil că realitatea era viaţa lui de câine, pe când a acorda încrederea unei entităţi distante şi încriptate precum Europa părea o alegere iraţională şi impulsivă. Dar cei mai mulţi n-au privit lucrurile astfel. A fost mai eficient să propovăduiască începutul unei etape epocale, sfârşitul unui anumit tip de civilizaţie. „Acum, când trăim în epoca post-adevărului…”

Rezum: când credeam în minciunile spuse de Bush şi de Armstrong, totul era cât de cât normal; când cineva a început să spună că Obama s-a născut în Kenya, şi nu în SUA, am derapat în epoca dispreţului faţă de realitate şi a deciziilor impulsive.

Mai brutal, am putea spune aşa: post adevărul este numele pe care noi, elitele, îl atribuim minciunilor spuse de alţii, şi nu de noi. Odinioară le numeam EREZII.

Dar nu e nevoie de atâta brutalitate în exprimare, deci mă întorc la exprimarea mai potolită. Teoria post-adevărului este, fără doar şi poate, produsul unei elite intelectuale speriate, conştientă că nu mai controlează producţia zilnică de adevăruri. Dă dovadă de o înţelegere lucidă atunci când înregistrează o desprindere bruscă între dorinţa de adevăr şi cunoaşterea realităţii; însă apoi pune

această desprindere pe seama derivei iraţionale generate de The Game, iar în momentul acela nu mai înţelege nimic. Apelează cumva tot o concepţie despre ADEVĂRUL FAPTELOR tipică secolului XX, statică, fără să priceapă că THE GAME E PREA FLUID CA SĂ ŞI-o POATĂ PERMITE ŞI PREA AVANSAT CA SĂ SE POATĂ MULŢUMI CU ACEASTA. E atât de fluid şi de avansat, încât şi-a creat destul de repede propriul model de adevăr, adaptat propriilor reguli. Şi l-a creat intervenind asupra unui anumit punct pe care acum nu l-aş putea denumi altfel decât *design.* Aş spune că The Game a modificat designul adevărului. Nu a disipat adevărul, nu i-a schimbat funcţiunea, nu l-a mutat de unde se afla, adică din centrul lumii; pur şi simplu i-a oferit un altfel de design. Nu vă gândiţi la un detaliu estetic, ci interpretaţi termenul *design* în sensul său cel mai înalt. The Game a modificat până şi designul intern, logic şi funcţional al adevărului. Ca să spunem aşa, a făcut din adevăr ceea ce Steve Jobs a făcut din telefonul mobil.

În încercarea de a vă convinge, trebuie să fac apel la un obiect pe care îl credeam de mult dispărut. Dar nu e aşa!

CIUDATUL CAZ INSTRUCTIV AL COMERŢULUI CU DISCURI DE VINIL

Discurile de vinii sunt nişte plăci din PVC care, ani de-a rândul, de la sfârşitul celui de al Doilea Război Mondial şi până în anii ’70, a fost suportul cel mai răspândit pentru muzica ascultată la domiciliu. Existau două tipuri: cel de 33 de rotaţii pe minut şi cel de 45 de rotaţii pe minut[9]. În anii ’70 a început să intre în declin din cauza inventării unui obiect de mici dimensiuni care pe atunci părea revoluţionar: caseta cu bandă magnetică. Nu doar denumirea era enervantă, ci şi obiectul. Totuşi, costa mai puţin, o ţineai în buzunar şi puteai înregistra ce melodii voiai, cam cum ţi-ai face astăzi un playlist pe Spotify sau pe iTunes. [Deschid o paranteză. În şcoli ar trebui să se

[9] în terminologia românească s-au preluat abrevierile LP (din engl. *long play)* pentru plăcile de patefon cu 33 rotații/minut și SP sau *single (din* engl. *single play)* pentru cele produse pentru 45 rotații/minut.

facă următorul experiment: un elev îşi înregistrează o casetă cu cântecele preferate, iar un altul îşi face un playlist pe Spotify. La sfârşitul întrecerii, primul care îşi mai permite să facă mofturi şi să se împotrivească revoluţiei digitale va fi aspru pedepsit.] Să revenim. La sfârşitul anilor ’8o a apărut CD-ul, care i-a împăcat pe toţi: era digital, precis, rapid şi drăguţ. Avea un defect: costa prea mult. Şi într-adevăr, l-am tolerat doar până când s-a inventat o soluţie mai bună. Cu această ocazie, am făcut lucrurile în stil mare, creând formatul MP3: muzica era stocată în format digital în structuri de depozitare pe care le-am putea numi *fişiere arhivate,* mai imateriale, volatile şi invizibile decât cele folosite pentru CD-uri. Dimensiunile erau minime, viteza maximă. De la zâne încoace nu mai pomeniserăm una ca asta. Pentru că nu ocupau deloc spaţiu şi puteau fi accesate extrem de rapid de pe orice dispozitiv, au devenit formatul în care ascultăm noi muzica. Au un defect: calitatea sunetului este inferioară faţă de muzica în format analogic. Dar nimănui nu-i pasă. De altfel, trăim într-o lume care renunţă cu plăcere la un strop de calitate sau de poezie în favoarea rapidităţii. Toţi am crescut cu oala de presiune.

Unde rămăsesem? Aşa, la discurile de vinii. Desigur, odată cu apariţia MP3-ului, vinilul s-a dus pe copcă. Chiar au încetat producţia. Au mai rămas doar vreo câţiva artizani, rezistând în atelierele lor, ca aceia care fac pantofii manual. Mai există, desigur. Dar adevărul e că discul de vinii murise. Fie-i ţărâna uşoară!

Apoi, la un moment dat, a apărut următoarea ştire: în 2016, încasările din vânzările discurilor de vinii le-au depăşit pe cele din muzica în format digital.

Lovitură de teatru!

Ştirea chiar a apărut prin ziare, să ştiţi! Poate că vă amintiţi de ea, se discuta şi la bar uneori, sau la restaurant…

Vă daţi seama că, în faţa unei ştiri de genul acesta, unul ca mine îşi închide telefonul, îşi lasă copiii în grija vecinilor, scoate berea din frigider şi începe să studieze.

Asupra mea are efectul pe care îl are asupra dumneavoastră noul sezon din serialul preferat. [Sincer să fiu, nu ştiu care dintre noi e mai afectat.]

Aşa că am început să studiez, am disecat ştirea şi vă prezint câteva lucruri pe care le-am descoperit.

Din câte se ştie, doar în săptămâna de dinaintea Crăciunului, doar în Marea Britanie şi doar în 2016 încasările din vânzările discurilor de vinii le-au depăşit de fapt pe cele din descărcările de muzică în format digital. Cu un an înainte, şi în SUA se petrecuse ceva asemănător, dar fenomenul fusese de amploare mult mai redusă: încasările din vânzările discurilor de vinii le depăşiseră pe acelea din serviciile gratuite de descărcare, în care veniturile provin exclusiv din publicitate (de exemplu, YouTube sau Spotify varianta *basic*). Dar, dacă adunăm şi descărcările care se plătesc (puţin, dar se plătesc), povestea se schimbă: sumele vehiculate în industria discurilor de vinii sunt o zecime din cele ale muzicii descărcate. Ar fi utilă o viziune de ansamblu. Analizând datele şi limitându-ne la piaţa din SUA din anul 2016, din totalul sumelor cheltuite pentru ascultarea muzicii înregistrate, cota de piaţă a discurilor de vinii abia ajunge la 6%, în timp ce aceea a descărcărilor de înregistrări în format digital depăşeşte 60%. Suntem foarte departe de o eventuală răsturnare a ierarhiei.

Până acum am vorbit numai despre bani. Întrucât accesul la un întreg album costă ridicol de puţin pe Spotify, iar un LP e în jur de 15 euro, înţelegem că, dacă am contabiliza orele de ascultare, deci prezenţa efectivă a discului de vinii în viaţa oamenilor, fenomenul s-ar estompa şi mai mult. Să adăugăm şi statistica, pusă la dispoziţie cu generozitate de BBC (realizată de oameni care se trezesc de dimineaţă ca să analizeze circuitul banilor, să le dea Dumnezeu sănătate), care ne arată că jumătate din cei care cumpără un disc de vinii nici nu îl ascultă de fapt. Nici măcar la o lună după ce l-au cumpărat. Ce făpturi grozave (7% din cumpărători nici măcar nu au pick-up acasă)!

Acestea fiind spuse, trebuie să consemnăm totuşi că fenomenul e real şi surprinzător. De zece ani încoace, numărul de discuri de vinii vândute la nivel mondial creşte în fiecare an. Pentru 2018 previziunile sunt de 40 de milioane de bucăţi vândute în toată lumea. Este un număr impresionant având în vedere preţul ridicat al discurilor de vinii; în plus, acestea sunt grele, dificil de ascultat, se murdăresc, se deteriorează, ocupă spaţiu şi trebuie întoarse la fiecare 30 de minute. Dar, fireşte, şi acestea sunt date care trebuie disecate şi interpretate cum se cuvine: tot 40 de milioane de discuri de vinii s-au vândut şi în 1991, adică în anul în care s-a decis că totul se dusese de râpă şi că numai nebunii aveau să continue fabricaţia de discuri de vinii. Când acestea erau pe val (în 1981 să zicem, cu un an înainte de Pablito Rossi la Campionatele Mondiale de Fotbal[10]), se vindeau un miliard de discuri din PVC.

40 de milioane. Un miliard.

Voilai

Şi acum să ne întoarcem la ştirea de la care am plecat. ÎN 2016, ÎNCASĂRILE DIN VÂNZĂRILE DISCURILOR DE VINIL LE-AU DEPĂŞIT PE ACELEA DIN VÂNZAREA MUZICII ÎN FORMAT DIGITAL. Să nu faceţi greşeala să râdeţi cu un aer de superioritate şi să o consideraţi un exemplu tipic *de fake news,* invocând epoca post-adevărului. Din fericire, lucrurile nu sunt chiar atât de simple. De fapt, e vorba de ceea ce vom numi adevăr-rapid: o maşinuţă de comunicare foarte sofisticată şi foarte răspândită, a cărei eficacitate nu are egal. O invenţie splendidă a Jocului. Îngăduiţi-mi să vă explic cum funcţionează.

MAŞINUŢA GENIALĂ DE ADEVĂR-RAPID

[10] Autorul se referă la fotbalistul italian Paolo Rossi, alintat Pablito, care, din postura de atacant al Naționalei Italiei, a reușit să marcheze trei goluri în finala jucată împotriva selecționatei Germaniei de Vest și câștigată de Italia cu 3-1 la Campionatul Mondial de Fotbal din Spania desfășurat în 1982. Mai mult, Paolo Rossi a câștigat titlul de golgheter al Campionatului Mondial și, în același an, Balonul de Aur.

Adevărul-rapid este un adevăr care, pentru a ajunge la suprafaţa lumii – adică pentru a deveni lizibil pentru cei mulţi şi pentru a atrage atenţia oamenilor – se reconstruieşte după principii aerodinamice, pierzând pe parcurs din exactitate şi din precizie, dar câştigând sinteză şi rapiditate. Hai să zicem că tot pierde din exactitate şi precizie până când consideră că a ajuns la sinteza şi viteza necesare pentru a ajunge la suprafaţa lumii. Odată ce le-a obţinut, se opreşte. N-ar irosi niciodată nici măcar un dram de exactitate. Ne-o putem imagina cam ca pe un animal care concurează cu multe altele în lupta pentru supravieţuire. În fiecare dimineaţă se trezesc multe adevăruri, şi toate au drept unic obiectiv supravieţuirea, adică să devină cunoscute, să ajungă la suprafaţa lumii. Nu va supravieţui adevărul cel mai exact şi mai precis, ci acela care se deplasează mai repede, care ajunge primul la suprafaţa lumii.

Să luăm exemplul discurilor de vinii. ÎN 2016, ÎNCASĂRILE DIN VÂNZĂRILE DISCURILOR DE VINIL LE-AU DEPĂŞIT PE ACELEA DIN VÂNZAREA MUZICII ÎN FORMAT DIGITAL. Priviţi această frază ca pe rezultatul final al unui drum foarte lung şi încercaţi să ajungeţi la punctul din care porneşte drumul acela. Dacă faceţi asta, veţi descoperi un adevăr: contrar oricărei logici, în ultimii ani pe planeta Terra s-au vândut zeci de milioane de discuri de vinii. Este un adevăr straniu şi pare să ne înveţe ceva util. Se trezeşte dimineaţa şi începe să alerge. La început nu găseşte nicio scurtătură care să-i permită să ajungă mai repede la suprafaţă, deci nimeni nu află de el (de zece ani vânzările de discuri de vinii sunt în creştere, dar nimeni n-a vorbit despre asta). Apoi, dintr-odată, găseşte o deschizătură: o săptămână în care în Marea Britanie s-a întâmplat ca încasările din vânzările discurilor de vinii să le depăşească pe acelea obţinute din muzica descărcată. Animăluţul se repede într-acolo. Accelerarea provine din faptul că adevărul iniţial capătă atunci un profil aerodinamic formidabil, devine, ca să spunem aşa, un ovoid. Se declanşează un duel între discurile de vinii şi

descărcări, între analogic şi digital, între lumea veche şi lumea nouă. Duelurile atrag întotdeauna atenţia, simplifică lucrurile şi sunt uşor de înţeles. Ceea ce se poate rezuma la un duel va face faţă cu brio la lupta pentru supravieţuire ce se poartă zi de zi. De milenii, „Ahile împotriva lui Hector” e o reţetă câştigătoare. Perfect!

Dar asta nu e de ajuns. Ce şanse de supravieţuire are ştirea că, timp de o săptămână, în Marea Britanie discurile de vinii au căsăpit în duel descărcările gratuite de pe platformele de muzică în format digital? Şansele sunt mici! Ca să devină memorabil, trebuie ca un duel să aibă protagoniştii potriviţi (doi eroi), dar şi să se desfăşoare în locul potrivit (pe Main Street) şi la ora la care toţi pot să asiste la el. Aşadar, din păcate, mai e nevoie de puţină stilizare, trebuie să vă resemnaţi să mai aruncaţi în mare câte ceva, să mai pierdeţi o fărâmă de exactitate: trebuie să eliminaţi precizarea „vreme de o săptămână” şi, dacă asta nu e de ajuns, atunci să renunţaţi şi la „în Marea Britanie”. Haideţi, nu protestaţi! Mă tem că trebuie să trecem în zbor şi peste statutul general al expresiei „muzică digitală”. Treceţi în zbor! Bun! Bine lucrat! ÎN 2016, ÎNCASĂRILE DIN VÂNZĂRILE DISCURILOR DE VINIL LE-AU DEPĂŞIT PE ACELEA OBŢINUTE DIN MUZICA DIGITALĂ.

Voilà! Ştirea a ajuns în paginile ziarelor, misiune îndeplinită!

Poate că n-ar fi rău să ne întrebăm acum dacă ştirea e adevărată sau nu, dar cu siguranţă nu e nici ceva urgent, nici ceva tocmai decisiv. Căci ştirea aceea are oricum un sâmbure de adevăr şi tocmai datorită impreciziei sale a adus la suprafaţa lumii ceva foarte important, anume o stranie mişcare împotriva curentului care se întretaie cu parcursul nostru în linie dreaptă către viitor. Ca şi cum ar fi o imprevizibilă apariţie din trecut. Nu e chiar un fenomen de neglijat, iar înregistrarea lui ne ajută fără doar şi poate să înţelegem mai bine lumea. Faptul că a fost generat de o ştire imprecisă este oare atât de important în definitiv? Nu am un răspuns precis, dar, în timp ce îl caut,

încep să îmi dau seama că ştirea aceea (inexactă) nu numai că a dezgropat un adevăr care merită să fie cunoscut, ci a eliberat şi alte adevăruri mai mici, care n-ar fi ajuns niciodată până la mine şi care abia acum, în lumina adevărului-rapid, capătă vizibilitate şi semnificaţie. Descopăr că nu doar vânzările de discuri de vinii sunt în creştere constantă de ani de zile, ci şi acelea de stilouri, maşini de scris şi, lucru mult mai important, de cărţi tipărite [parcă văd că în scurt timp vor fi iar la modă foiţa de indigo şi papucii de casă din piele]. Ştirea conţine sâmburii acelor adevăruri şi le oferă, în sfârşit, vizibilitate. Le poartă după ea până la suprafaţa lumii şi le aduce în lumina reflectoarelor atenţiei noastre. Şi-atunci îmi dau seama că se formează un fel de cluster de evenimente, o constelaţie, care subsumează toate fenomenele acestea unui profil general, acum uşor de recunoscut, pe care l-aş numi „Vânzarea de tehnologii depăşite, dar cu iz poetic". Apariţia acestui profil îndeamnă din ce în ce mai mulţi oameni să orbiteze curioşi în jurul acelui segment de piaţă aparte (de care uitase pesemne) şi să se gândească vag la o achiziţie, fapt care generează negreşit o creştere a interesului din partea producătorilor, ce vor creşte producţia, vor propune o ofertă mai variată şi vor stimula cererea. Bani, muncă, fapte. Ceea ce nu era *cu adevărat adevărat* are oarece posibilităţi de a deveni adevărat în viitor.

E impresionant cum o inexactitate poate genera atâta sens şi atâta realitate. Dar aşa se întâmplă.

Dacă sunteţi tentaţi să daţi din cap şi să vă gândiţi că rău am mai ajuns sau, şi mai grav, să puneţi pe seama noii civilizaţii tendinţa dăunătoare de a genera realităţi plecând de la adevăruri imprecise, trebuie să vă rog să ţineţi cont de fapte: vă reamintesc că Adevărul-rapid nu este o invenţie a epocii digitale şi nici măcar a modernităţii. Este o maşinărie străveche, asamblată şi manevrată cu multă dibăcie din vremurile de demult. Vă dau un exemplu: Ahile. Cel din *Iliada.* Trecea drept semizeu; tatăl lui era om, iar mama zeiţă.

Adevăr-rapid.

E greu de spus acum dacă grecii din secolul al VIII-lea î.e.n. Credeau *cu adevărat ca* Ahile se născuse dintr-un om şi o zeiţă, dar putem presupune pe bună dreptate că acest aspect nu prea îi preocupa de vreme ce, prin cuvântul imprecis *semizeu,* transmiteau ceva care pentru ei era întru totul adevărat, anume că Ahile avea o forţă, o violenţă, o nebunie şi o invulnerabilitate pe care ei nu şi le puteau explica, pe care nu le regăseau la alţi oameni şi în care întrezăreau misterul neliniştitor al unui non-om posibil şi invincibil.

Mi se va spune că acelea erau legende, mituri, poezii. Dar nu e chiar aşa. Pe atunci, aşa se făcea informarea populaţiei: mass-media consta în poemele homerice, *Iliada* era o enciclopedie care sintetiza toată cunoaşterea grecilor. Aşa transmiteau ei adevărul, în orice caz, caracterizarea *semizeu* se regăseşte fără dificultate şi atunci când miturile şi legendele au fost înlocuite definitiv de istorie: de la Alexandru Macedon încoace, orice aspirant la rolul de stăpân al lumii s-a prezentat ca descendent, dacă nu chiar ca fiu, al vreunui zeu. Cezar nu este un personaj de serial şi nici creaţia vreunui poet; şi totuşi, se trăgea din zeiţa Venus şi ţinea să sublinieze asta. Nimeni n-ar fi pus în discuţie afirmaţia sa. Erau cu toţii nişte tâmpiţi? Nici vorbă! Se foloseau de Adevărul-rapid ca să descifreze lumea.

Carevasăzică, noi stăpânim tehnica Adevărului-rapid de mii de ani. Dacă mă întrebaţi de ce pare atât de potrivită în epoca noastră, de parcă ar fi un copil al acesteia, atunci îmi puneţi o întrebare fascinantă al cărei răspuns vă este deja cunoscut dacă aţi citit cartea aceasta: pentru că The Game este, într-adevăr, habitatul ideal pentru o asemenea concepţie despre adevăr, prin urmare aici ideea a prins aripi după mii de ani de toropeală. Concepţia a existat dintotdeauna, dar era nevoită să se manifeste în sisteme cu densitate mare, în care informaţiile circulau lent şi erau manipulate de numai câţiva oameni pricepuţi. Circula, dar la ralanti, in The Game a găsit dintr-odată terenul de joc

ideal. Densitate scăzută, un număr infinit de jucători, asperităţi reduse la minimum, timp de reacţie foarte scurt, trasee nenumărate. Un chilipir! Iar Adevărul-rapid a pus stăpânire pe centrul terenului, dospindu-şi forţele, oportunităţile şi statura. În vreme ce, de-a lungul întregului secol XX păruse mai curând o caricatură periculoasă a adevărului autentic – cel fondat pe permanenţă, pe nemişcare şi pe definiţie –, in The Game şi-a luat revanşa, arătând că, în mersul său uşor nebunesc, fără început şi fără sfârşit, reuşea totuşi să pescuiască şi să tragă după sine o parte semnificativă a lumii. AVEA UN DESIGN POTRIVIT PENTRU A CAPTURA MARI PORŢIUNI DE LUME. Trebuie să înţelegem cum se cuvine forţa Adevărului-rapid. Acordaţi-mi câteva minute de concentrare şi întoarceţi-vă alături de mine la istorioara cu discurile de vinii.

Ajunseserăm în punctul în care un adevăr inexact (discurile de vinii se vând mai bine decât muzica digitală) exprima un adevăr exact (există o tendinţă ciudată, masivă şi în creştere orientată către tehnologiile depăşite, dar cu o notă poetică). Bun! Nu luaţi această constatare ca pe un punct de sosire pentru că nu este asta! Acel Adevăr-rapid a parcurs o bună bucată de drum, dar nu se opreşte aici. N-am ajuns încă la partea cea mai interesantă, cea în care Adevărul-rapid porneşte la vale pe derdeluşul interpretărilor. Este un moment minunat, o beţie pură a vitezei. Dat fiind Adevărul-rapid, există două posibilităţi de a-l interpreta:

1. oamenii se revoltă împotriva tehnologiei şi se întorc la trecut;
2. oamenii sunt de-acum atât de avansaţi şi de mulţumiţi în era tehnologiei, încât îşi pot permite luxul de a recupera vestigii ale trecutului şi de a se juca cu ele, pentru că acestea nu mai întruchipează duşmanul. E ca şi cum ai ţine un piton domesticit în casă. A devenit un animal inofensiv.

Şi atunci micuţul nostru Adevăr-rapid – care a bătut deja atâta drum – se bifurcă şi o ia pe două pante opuse: prima îl va duce în paginile revistelor în care e vorba de olărit,

plimbări la munte sau yoga, iar cea de-a doua îl va duce în paginile revistei *Wived.* În ambele ecosisteme, Adevărul-rapid continuă să se rostogolească mulţumită magmei cu densitate redusă din The Game, intrând în rezonanţă cu alte Adevăruri-rapide ajunse până acolo şi formând împreună cu ele un fel de inerţie puternică. Pe termen lung, inerţia aceasta va produce o reţea de evenimente potenţiale: dacă, pe de o parte, va da sens unei fabrici de lactate în care să se producă brânză ca odinioară, pe de altă parte va da naştere unui tip de întreprinzător capabil să deschidă magazine care amintesc de vechile lăptării, dar în care se plăteşte numai cu cârduri reîncărcabile.

Astfel, dacă vă întoarceţi la nevinovata săptămână londoneză de dinainte de Crăciun, cea de la care a pornit totul, şi însoţiţi Adevărul-rapid în călătoria sa până la lăptăria hi-tech (sau până la brânzeturile tradiţionale), vă faceţi o idee despre câte porţiuni de lume poate crea, locui sau defini un asemenea model de adevăr. Şi începeţi să-l respectaţi şi să-l studiaţi. Veţi recunoaşte de îndată în el un design caracteristic: este o călătorie, nu un punct, un contur care se desfăşoară în timp, şi nu o hieroglifă stabilă, o secvenţă în care fiecare etapă luată în parte este fragilă, dar conturul final este puternic. În acest tip de design veţi recunoaşte trăsăturile altor mii de lucruri care vă înconjoară, ba poate chiar ale vieţii dumneavoastră de zi cu zi. Chiar şi post-experienţa are acelaşi design. Felul în care noi navigăm în Web are acelaşi design. În designul acesta se recunoaşte amprenta Jocului.

Şi-atunci vă veţi apleca din nou, cu şi mai multă curiozitate şi consideraţie, asupra maşinuţei aceleia sofisticate. Veţi observa fără doar şi poate că la acest model de adevăr vă fascinează faptul că porneşte de la o imprecizie, de la o jumătate de adevăr. Vă impresionează capacitatea sa de a transforma lipsa iniţială într-un avantaj strategic: sacrificarea preciziei generează imponderabilitate, rapiditate, iuţime, eficacitate, ba chiar frumuseţe. Mişcare, răspândire, existenţă. E riscant, veţi spune dumneavoastră speriaţi. Fireşte! Dar spuneţi asta în

timp ce vă daţi seama, pesemne, că vă este cunoscută schema aceea pentru că se află la baza tuturor instrumentelor digitale, este povestea MP3-ului (mai puţine sunete, dar mai uşor de transportat), este povestea digitalizării (un strop de imprecizie în favoarea unei imense capacităţi de adaptare). E povestea superficialităţii care înlocuieşte profunzimea. Este forma Jocului.

Astfel, pas cu pas, veţi ajunge să recunoaşteţi că aveţi în faţa ochilor o maşinuţă foarte sofisticată, întru totul coerentă cu stilul dumneavoastră de viaţă şi formidabil adaptată la ecosistemul The Game. Desigur, prezintă pericole, în mare parte încă nedesluşite. Dar merită să fie luată în serios. Vă jur că în momentul acela ideea că totul se duce pe pustii, că realitatea nu mai contează deloc şi că trăim deja în vremurile post-adevărului vi se va părea niţeluş cam rudimentară. Din câte înţeleg eu, e un Adevăr-rapid tipic: porneşte de la o imprecizie, de la o simplificare brutală, iar apoi se mişcă admirabil prin The Game, dragând inerţii şi curenţi subterani, articulând o convingere impulsivă şi transpunând-o într-un raţionament corect. Bine lucrat! Jos pălăria! Dacă nu sunteţi convinşi, puteţi să încercaţi să construiţi Adevăruri-rapide şi mai rapide.

Acum, că mă gândesc bine, tocmai asta fac eu aici.

FINAL DEDICAT ARTEI POVESTIRII

Un adevăr-rapid câştigă dacă reuşeşte să ajungă la suprafaţă înaintea celorlalte şi să fie mai vizibil decât celelalte. După cum am văzut, nu e foarte important cât de bine reflectă realitatea; soarta îi este decisă de profilul său aerodinamic. Deci, dacă vrem cu adevărat să aflăm în ce lume trăim, ar trebui să-l studiem cu atenţie. CE ANUME FACE CA UN ADEVĂR SĂ FIE AERODINAMIC, ADICĂ APT SĂ PRINDĂ VITEZĂ IN THE GAME? E un subiect foarte fascinant.

Nu cred că am înţeles destul de bine ca să pot da lecţii, dar am certitudini asupra unuia din aspectele acestei probleme pentru că l-am studiat îndelung şi ştiu ce spun. Prin urmare, vă spun că, oricare ar fi trăsăturile care fac

ca un adevăr să fie aerodinamic, deci câştigător, cea mai importantă se numeşte ARTA POVESTIRII.

E o mai veche cunoştinţă a noastră. Arta povestirii este un alt fenomen renăscut in The Game. Există de milenii, dar de ceva timp îl întâlnim peste tot. De ce? Pentru că The Game, prin structura sa, i-a oferit un teren de joc ideal.

Pentru a înţelege lucrurile trebuie să definim întâi termenul *arta povestirii.* În general, oamenii au prejudecăţi faţă de arta povestirii, considerând-o o pierdere de vreme. Oamenii cred că, pe de o parte, există realitatea, iar alături de aceasta se află tehnica prin care o povestim, adesea redusă la capacitatea de a construi cu multă dibăcie nişte minciuni colosale.

Nu e aşa!

Arta povestirii nu este ceva care ambalează, travesteşte sau spoieşte realitatea. Ea este parte integrantă a realităţii, a tuturor lucrurilor reale. Vreţi o formulă scurtă care să vă ajute să asimilaţi conceptul acesta? Iat-o: ELIMINAŢI DIN REALITATE EVENIMENTELE, IAR CEEA CE RĂMÂNE ESTE ARTA POVESTIRII.

Uneori capătă un aspect evident narativ, dar de multe ori nu se întâmplă aşa. Uitaţi-vă la hainele pe care le purtaţi în acest moment; ei bine, ele reprezintă arta povestirii. Şi totuşi, aceasta nu are formă de poveste. Are formă de veşmânt: arta povestirii vă conferă dumneavoastră un profil aerodinamic care vă permite să vă puneţi în mişcare, să vă conectaţi cu alte puncte de pe planetă, să fiţi puţin mai lizibili, să apăreţi în indexul realităţii. Dumneavoastră sunteţi oare veşmântul acela? Nu. Dar sunteţi oare ceva ce nu are nimic de-a face cu veşmântul? Nu. Veşmântul e parte din dumneavoastră, din realitatea dumneavoastră, este parte din starea dumneavoastră reală.

Aţi înţeles oarecum despre ce e vorba?

Arta povestirii este parte a realităţii şi nu întotdeauna este povestirea unei istorioare.

Bun! Să ne întoarcem la Adevărul-rapid. Vă mai amintiţi

ce anume a pus în mişcare, cu o viteză uimitoare, evenimentul, în sine neglijabil, prin care un librar din regiunea Bretagne a pus un anunţ în vitrină? Arta povestirii! Adică o fotografie şi o propoziţie: „Un librar adevărat la Lorient”. Există un eveniment, dar, până când nu se intersectează cu arta povestirii, rămâne mut, împietrit. Porneşte numai când ceva îi atribuie arta povestirii şi îl face să devină realitate. În cazul nostru, înţelegem prea bine, contribuţia artei povestirii este deosebit de aerodinamică, este atât de eficientă, încât desprinde evenimentul de originile sale şi îl face să devină o realitate care îi depăşeşte cu mult intenţiile.

Uneori, combustibilul artei povestirii poate fi exploziv. Ţesutul cu densitate redusă din The Game are grijă de ce mai rămâne de făcut (în secolul XX, nimeni nu şi-ar fi dat seama de existenţa librarului din Lorient).

Şi istorioara discurilor de vinii? Vă mai amintiţi care a fost momentul când evenimentul acela care nu izbutea să ajungă la suprafaţă a fost aruncat în lumina reflectoarelor atenţiei colective? Atunci când, în sfârşit, a căpătat designul unei arte a povestirii potrivite, anume duelul analogicului împotriva digitalului, al trecutului împotriva viitorului. Ca şi cum ai arunca un băţ de chibrit aprins într-o băltoacă de benzină.

Ce învăţăm noi de aici? Ei bine, învăţăm că ritmul în care avansează un Adevăr-rapid este în mod sigur condiţionat de mii de factori, precum comportamentul celorlalţi concurenţi sau asperităţile terenului, care se modifică zilnic. Însă aerodinamica sa este dată aproape integral de arta povestirii, care face parte din realitatea Adevărului-rapid. Aş merge şi mai departe: NUMIM *arta POVESTIRII* ORICE DESIGN CAPABIL SĂ ÎI CONFERE UNUI EVENIMENT PROFILUL AERODINAMIC NECESAR PENTRU A SE PUNE ÎN MIŞCARE.

Acum pricepeţi de ce arta povestirii se întâlneşte la tot pasul. Se găseşte în orice se mişcă. Este importantă dintotdeauna, însă înţelegeţi fără doar şi poate cam cât este de importantă într-un ecosistem precum acela din The

Game, în care nemişcarea echivalează cu moartea. In The Game, dacă dispare arta povestirii, nimic nu supravieţuieşte.

Sună catastrofal doar dacă aderaţi la ideea aceea inutilă că arta povestirii este colecţia de minciuni pe care le elaborăm ca să poleim realitatea. Dacă însă renunţaţi la această idee – şi vă rog să o faceţi –, considerând arta povestirii ceea ce este cu adevărat, adică o parte a realităţii, constatarea de mai sus are farmecul ei. Ne spune că pe lumea asta există o capacitate de a vedea şi de a desemna partea cea mai puţin evidentă a realităţii, cea mai ascunsă, adesea imaterială, aproape întotdeauna evanescentă, prin factorul său aerodinamic, prin felul în care spintecă aerul, în care se împotriveşte curentului, în care rezistă la impact şi prin felul în care se comportă când se deplasează cu viteza fulgerului. În epoca The Game, capacitatea aceasta salvează vieţi.

Trebuie spus că salvează vieţile ideilor şi evenimentelor care ne plac, dar şi pe cele ale ideilor şi evenimentelor pe care le detestăm. În sine, designul nu e nici bun, nici rău. Este eficient şi uneori frumos, dar nimic mai mult. Putem observa că in The Game predomină cei care ştiu să îl folosească. Însă aceştia se pot numi atât Obama, cât şi Trump. Cei dibaci îl pot folosi la un nivel atât de ridicat, încât, privind lucrurile din afară, sfârşim prin a vedea uneori numai dibăcia lor, iar aparent, faptele verosimile şi ideile de o anumită statură lipsesc cu desăvârşire. Dar este tot o iluzie optică. Un eveniment nu există în absenţa artei povestirii, dar şi afirmaţia contrară este valabilă: o artă a povestirii nu înseamnă nimic în absenţa faptelor. Dacă vă linişteşte ideea că in The Game există oameni care câştigă doar prin arta povestirii, fără să apeleze la realitate sau idei, n-aveţi decât să credeţi asta; eu nu sunt de acord. Credeţi-mă, şi aici lucrurile sunt mai complicate.

Nu încape îndoială că, din cauza densităţii reduse, in The Game dinamismul adevărurilor a devenit mai important decât exactitatea acestuia. Mai simplu, e mai important un adevăr inexact, dar cu un design potrivit

pentru a traversa The Game, decât un adevăr exact, dar lent în mişcare şi incapabil să se desprindă de locul în care s-a produs. Verdictul acesta poate să sperie, dar, dacă îl privim lucid, vedem că trasează un teren de joc fascinant şi, aş spune eu, destul de genial. Spune că, dacă ţin la ideile şi la realitatea mea, atunci trebuie să fiu capabil să le confer un profil aerodinamic, trebuie să muncesc din greu până le dau un profil care să penetreze prin atmosfera sensibilităţii colective, trebuie să le înţeleg mai profund, până când reuşesc să le aduc la un profil care să se poată rostogoli prin The Game. De altminteri, dacă cineva a putut să reducă tone de complexitate la simplitatea aerodinamică a primului ecran de iPhone, la algoritmul Google, la structura Web-ului, noi de ce n-am fi în stare de o asemenea faptă glorioasă? Oare să fie adevărurile atât de acute, complexe, geniale şi sofisticate încât să nu ne permită să le aducem la profilul aerodinamic? La vremea lui, când a fost vorba să scrie o carte care să schimbe traiectoria gândirii omeneşti *(Discurs asupra metodei),* chiar şi Descartes a scris un volum scurt, în franceză (limba cărturarilor era pe atunci latina), iar la început a povestit peripeţiile sale din tinereţe. Căuta profilul aerodinamic, nimic altceva. Iar The Game nici nu exista încă. Asta se întâmpla în secolul al XVII-lea, la naiba! Oare să fim noi aşa de rafinaţi încât să ocolim o regulă pe care până şi el o acceptase?

Odată, în scurta şi inutila mea carieră politică, am avut ocazia să asist la următoarea scenă: se ivise o problemă care trebuia rezolvată şi se prezentaseră mai multe propuneri. Trebuia aleasă una. Politicianul de serviciu [nu era Renzi, staţi liniştiţi] le priveşte şi întreabă:

— Pe care credeţi că am putea să o povestim mai bine?

Fiţi atenţi! Nu întreabă care dintre soluţii ar putea funcţiona mai bine. Întreabă care are cele mai bune calităţi aerodinamice, care conţine o artă a povestirii eficientă, care este în stare să se rostogolească in The Game. Dacă doriţi, într-o propoziţie de genul acesta puteţi recunoaşte o formă odioasă de cinism: ce-mi pasă mie de binele ţării? Pe

mine mă interesează să aleg soluţia care să-mi aducă mai multe voturi. Dar, dacă aveţi puţintică răbdare, puteţi observa cum, eventual amestecată cu cinismul, se află acolo o intuiţie care nouă ne scapă adesea, foarte inteligentă şi profetică în felul ei: odată ce am găsit nişte soluţii care să îmi placă şi să se potrivească sistemului meu de valori, trebuie să am luciditatea de a o alege nu pe aceea care, teoretic, oferă cele mai bune rezultate, ci pe aceea pe care oamenii o pot înţelege, şi-o pot însuşi, o pot asimila, o pot întrupa şi o pot pune în practică în fiecare dimineaţă când ies din casă. Renunţ la soluţia cea mai potrivită dacă nu reuşesc să o fac să se rostogolească in The Game. Aleg imprecizia dacă aceasta îmi garantează mişcarea. Sacrific calul dacă mutarea aceasta mă face să ajung în centrul tablei de şah. Căci o soluţie perfectă pe care nu le-o pot explica oamenilor este falimentară, ba, mai rău, este condamnată să piardă în faţa unor soluţii mult mai proaste, dar cu trăsături aerodinamice puternice; adesea, acestea sunt soluţiile alese de adversar.

În paranteză fie spus, aceasta este problema cu care se confruntă astăzi forţele de stânga de pe glob. Presupunând că au soluţii la problemele oamenilor, nu ştiu cum să le formuleze aerodinamic. Toate sunt statice, deci moarte. Nu există nici măcar o convingere de stânga pe teme precum Europa, imigraţia, siguranţa sau justiţia socială care să aibă un profil cât de cât aerodinamic. Ce îngâmfare nebunească! Ceilalţi, în frunte cu populiştii, sunt în schimb foarte buni la design. Nu stau să judec aici dacă soluţiile lor sunt mai eficiente sau, dimpotrivă, dezastruoase. Însă în mod sigur le dau un design care le permite să se mişte dumnezeieşte prin The Game. Şi nu e vorba numai de mesaje pe Twitter sau de sloganuri simpliste. Structura aerodinamică se construieşte pe alte baze, cu mult timp înainte. De pildă, părăsind găoacea partidelor din secolul XX şi alegând o structură mai uşoară, mai potrivită pentru The Game. Sau înţelegând că in The Game nu poţi face politică dacă nu ai un lider care să fie întruchiparea puternică, ba chiar dramatică, a întregii complexităţi

doctrinare, care trebuie să dispară. Deseori, numim acest tip de design *populism.* Dar încurcăm puţin lucrurile. De fapt, totul pleacă de la ecranul de start al iPhone-ului, de la pagina iniţială a Google şi aşa mai departe: complexitatea se ascunde dedesubt, iar la suprafaţă vedem o iconiţă simplă pe care trebuie să apăsăm. Un lider. Şi în cazul lui Obama a fost la fel; la el, intuiţia acestei scheme mentale era fulgerătoare. Toţi ceilalţi, inclusiv Trump, au învăţat-o. Dar, în general, mişcării de stânga nu-i place designul acesta. Nu are lideri talentaţi, iar când îi găseşte, îi distruge. Sigur că mai apoi îţi e greu să obţii un profil aerodinamic decent dacă începi să construieşti atât de prost. E destul de neplăcut să te adăposteşti apoi şi să cauţi o artă a povestirii adecvată sau să angajezi nişte personaje providenţiale care să schimbe cursul lucrurilor. Trebuie ca ideile să se nască aerodinamice, altminteri nu vor căpăta niciodată această trăsătură.

Unde rămăsesem? [Ce mă enervează la politică e că te distrage mereu de la lucrurile cu adevărat importante.] A, da: Descartes înţelesese că un adevăr lipsit de mişcare este inutil, iar noi nu suntem în stare să înţelegem, deşi avem mintea antrenată de dispozitivele digitale? Nu prea cred! Şi-apoi în viaţă lucrăm mereu cu adevăruri-rapide, am devenit experţi în arta povestirii, nu refuzăm densitatea redusă din The Game, ci ne folosim de ea. Practic, ştim cu toţii că e un sistem periculos, care conţine în sine posibilitatea de a construi Adevăruri-rapide eficiente care să fie aproape complet nefondate sau să fie fabricate. Dar învăţăm să ţinem fenomenul sub control, muncim asiduu ca să inventăm vaccinuri şi antidoturi. Toţi ne dăm seama că am ales un sistem foarte instabil şi că ne-am obligat pe noi înşine să trăim din adevăruri friabile, aflate într-o mişcare perpetuă, condamnate la un teren alunecos. Adesea suferim de pe urma acestui aspect, dar, în acelaşi timp, un instinct al minţii noastre ne aminteşte că anchilozarea adevărurilor şi împietrirea evenimentelor au dat naştere unui dezastru din care ne-am salvat. Aşa că nu renunţăm. Din când în când, mai renunţă cei mai puţin

înzestraţi sau cei prea rafinaţi. Însă corpul central din The Game nu se opreşte, ci dezghioacă zilele la lumina unor comete pe care le numeşte adevăruri. Ştie cum şi izbuteşte să o facă. Şi continuă să le dezghioace, cu încăpăţânarea obtuză şi genială pe care o vedem la păsările care migrează către zone mai prielnice.

Alte lumi paralele

Ce mai rămâne din artă

Aşa cum am povestit cu câteva pagini în urmă, la un moment dat m-am apucat să studiez reţelele de socializare. În acest scop, am apelat la doi oameni mult mai tineri decât mine, care lucrează în domeniu. După cum am menţionat, vorbind cu ei am înţeles că toată osteneala de pe reţelele de socializare nu este întotdeauna un reflex nervos impus de dependenţa digitală. Explicaţiile lor m-au convins că, adesea, este un fel de a elabora realitatea, de a extrage din realitate elementele la care aceasta nu este dispusă să renunţe atât de uşor, de a împărtăşi realitatea cu ceilalţi, prin urmare de a o transforma cumva într-un eveniment teatral. Deci se cuvenea să fim atenţi şi să nu limităm alunecarea aceea masivă către Facebok şi Twitter la un fenomen de îndobitocire colectivă. Era foarte probabil ca, dimpotrivă, să ascundă un instinct cel puţin interesant: acela de a prelungi creaţia prin intermediul tehnologiilor digitale, astfel încât viaţa să nu se oprească, ci să se prelungească până la nivelul ambiţiilor noastre.

Poate că nu mă gândisem niciodată la asta sau poate că nimeni nu-mi prezentase lucrurile cu convingerea de care dădeau dovadă cei doi, de parcă mi-ar fi deschis o portiţă. În timp ce ei încercau să-mi explice cât sunt de geniale GIF-urile, eu mă prefăceam că-i ascult, dar, de fapt, treceam de portiţă ca să văd încotro ducea.

M-a dus într-un loc unde am găsit o întrebare destul de perfidă: dar, dacă-i aşa, atunci *de ce nu pot suferi reţelele de socializare?* Cu alte cuvinte, dacă aşa se elaborează realitatea, aşa se caută post-experienţa şi, până la urmă, aşa se trăieşte, de ce nu fac şi eu la fel? Mai mult, *eu îi pun*

pe alţii să se ocupe de prezenţa mea pe reţelele de socializare, vă jur. Nu amăgesc pe nimeni, nu mă prefac că sunt eu, e ceva transparent, dar în mod sigur am ajuns la absurditatea de a-i plăti pe alţii (de altminteri nu sunt singurul) care să-mi transporte personalitatea în lumea paralelă. Oare de ce? în timp ce ei doi vorbeau, eu mă întrebam: oare de ce?

Pentru că sunt îngrozitor de snob. Bun!

Pentru că m-am născut în 1958. Bun!

Pentru că am o anumită cultură a intimităţii. Bun!

Dar cu asta abia dacă acoperim 20% din motivaţie, credeţi-mă. Am descoperit în clipa aceea, în timp ce ei îmi explicau succesul înregistrat de Memes, că adevăratul motiv este altul. Când l-am găsit, mi s-a părut atât de instructiv, încât m-aş fi ridicat imediat ca să mă duc să scriu cât mai curând ceea ce înţelesesem.

Ei, aveam în faţa mea doi oameni, deci nu m-am ridicat şi nu i-am lăsat baltă acolo. Mi-ar plăcea să fiu genul de om care face aşa ceva, dar, de fapt, nu sunt. Prin urmare, în seara aceea nu m-am apucat să scriu ceea ce înţelesesem. Am îngrămădit totul într-o debara a minţii, aşteptând un moment mai prielnic.

Şi iată că momentul acela prielnic a sosit!

Eu nu sunt prezent pe reţelele de socializare pentru că scriu cărţi, fac spectacole, predau, vorbesc, o dată am făcut şi un film şi am scris scenarii pentru mai multe; mare parte din viaţa mea este alcătuită din gestul de a elabora realitatea şi de a o trimite în lumi paralele în care fiinţa mea se desface şi se recompune în obiecte care plutesc purtate de valurile dialogului colectiv. Eu trăiesc dintotdeauna într-un sistem de realităţi cu două forţe motrice, numai că folosesc un model mai vechi, mai lent şi mai maşinal decât cel digital. Prin urmare, nu postez fotografii pe Facebook, îmi e greu să spun poveşti pe Instagram, nu simt nevoia să mă pronunţ printr-un comentariu pe Twitter pur şi simplu pentru că nu fac altceva decât să postez, să povestesc şi să mă pronunţ de ani de zile, în fiecare zi practic, în faţa tuturor, fără jenă,

folosind aplicaţii învechite şi lumi paralele de dinaintea insurecţiei digitale:

romane, eseuri, dramaturgie, scenarii, cursuri, articole. Presupun că e un privilegiu, o şansă, dar acum nu e cazul să vedem cât sunt eu de norocos, ci să înţelegem că LUMEA PARALELĂ DIGITALĂ ESTE DOAR ULTIMA DINTR-UN LUNG ŞIR DE LUMI PARALELE, DINTRE CARE MULTE SUNT ÎNCĂ ÎN MARE PARTE LOCUITE. Ştiam foarte bine asta şi înainte, dar am înţeles cu adevărat abia când am analizat întrebarea aceea despre reţelele de socializare: orice lume paralelă digitală, de la Facebook la *Call of Duty,* are de-a face întru câtva cu demersul pe care îl facem de veacuri atunci când scriem cărţi, creăm poveşti, pictăm tablouri, sculptăm blocuri de piatră şi compunem muzică. Oare ce căutam noi când făceam un asemenea demers? Căutam să completăm creaţia dublând lumea şi transpunând-o într-un limbaj inventat de noi. Căutam o cale prin care să lansăm în reţea ceea ce am înţeles din viaţă, într-un fel de webing *avant la lettre.* Astfel, deschideam tabla de joc, făcând realitatea să circule într-un sistem sangvin cu două inimi: lumea reală şi lumea paralelă. De mai multe ori am ajuns chiar să credem – şi nici nu greşeam prea mult – că esenţa lumii reale se află în lumile paralele pe care le cream noi. „Adevărata viaţă, viaţa în sfârşit descoperită şi luminată, singura viaţă prin urmare cu adevărat trăită, este literatura”[11] Dar nu este decât unul dintre numeroasele exemple. De milenii credem în proximitatea misterioasă dintre frumuseţe şi adevăr, dintre artă şi sensul vieţii. Este una dintre cele mai preţioase iluzii ale noastre.

Rezumând, aşa cum sugerează, la scară foarte redusă, dar semnificativă, aversiunea mea faţă de reţelele de socializare, provocată de prezenţa mea excesivă în vechile lumi paralele în care îmi desfăşor activitatea, trebuie să existe o oarecare continuitate logică între lumile paralele pe care mult timp le-am numit artă şi aceea pe care o

[11] Marcel Proust, *In căutarea timpului pierdut 6: Timpul regăsit,* trad, de Irina Mavrodin, Univers, București, 2003, p. 247.

putem numi astăzi lumea paralelă digitală. Să spunem că sunt, pesemne, rodul aceluiaşi tip de demers mental, al aceleiaşi mutări strategice, anume generarea de copii ale lumii reale în limbaje inventate de noi. Acum ar fi cazul să înţelegem ce s-a întâmplat în trecerea de la lumile paralele tradiţionale la cea digitală, în acest punct, povestea devine cu adevărat interesantă pentru că în trecerea aceasta se regăsesc fără îndoială unele dintre trăsăturile cele mai discutabile din The Game. În fine, merită să ne ocupăm puţin de aspectul acesta.

Să încercăm!

Cum am făcut şi în cazul *Space Invaders,* trebuie să studiem cu atenţie jocurile de dinainte. Să ne întoarcem aşadar la trei lumi paralele de foarte mare succes în trecut: teatrul, tablourile şi romanele. Erau copii ale lumii scrise în limbaje inventate de om. În formatul acela, lumea se prezenta ca fiind mai accesibilă, mai uşor de înţeles, de comunicat şi de folosit, poate chiar mai autentică. Nu se numea nici format digital, nici format analogic. Se numea ARTĂ.

Teatrul, tablourile şi romanele. Să încercăm să le privim ca şi cum ar fi dispărut între timp, ca şi cum s-ar fi năruit alături de civilizaţia care le folosea, precum jocurile mecanice din baruri. Să încercăm să le privim de departe, de pe înălţimile din The Game. Din punct de vedere tehnic, aveau un design comun pe care un nativ digital l-ar putea înţelege astfel:

— Ecranul era reprezentat de scenă, de ramă sau de fila cărţii *(era diferit de fiecare dată? Dar o fi fost practic?)*

— Nu exista tastatură *(incredibil! Carevasăzică să stau eu locului şi să mă uit fără să fac nimic până când termină ăia?? 7)*

— Conţinuturile erau realizate de persoane care cu asta se ocupau în viaţă. Erau deosebit de pricepuţi. Erau nişte sacerdoţi. De altminteri, aderarea la acele lumi paralele căpăta adesea trăsături ce proveneau din practica religioasă: temple, ritualuri, liturghii, texte consacrate, martiri, sfinţi, exegeţi. *(Doamne Sfinte!)*

— Le deschideai arareori şi pe rând: te duceai la teatru ca să urmăreşti un spectacol, deschideai o carte ca să citeşti un roman. Prin urmare, erau lumi paralele care se derulau lent, prin suprapunerea unor experienţe trăite pe rând, adesea foarte îndepărtate în timp. De altfel, se şi aflau în locuri diferite. Teatrul se desfăşura în piaţă, tabloul se ţinea în casă (în epoca târzie în muzee), iar cartea se ţinea în mână. *(Dar cât timp aveau la dispoziţie? Chiar n-aveau nimic de făcut?)*

— Erau lumi paralele la care aveau acces puţini, ba chiar foarte puţini. Chiar şi la sfârşitul secolului XX presupuneau oricum existenţa banilor, a timpului şi a educaţiei; aşadar, adesea erau un exerciţiu de afirmare a identităţii pentru anumite elite, un gest prin care îşi confirmau apartenenţa la un anumit club. *(A, bravo...)*

— Accesul în aceste lumi presupunea efort, dăruire şi, în unele cazuri, chiar studii de specialitate. Nu întotdeauna fuseseră create astfel, dar ultima civilizaţie care le-a adoptat, cea romantică şi apoi cea a secolului XX, avea în minte modelul piramidei răsturnate, deci tindea să transpună tot ceea ce merita într-o profunzime laborioasă sub pielea lumii reale. Nici lumile paralele pe care le numeau *artă* nu făceau excepţie. *(Adică ar trebui să învăţ? Ce, v-aţi pierdut minţile?)*

— Sfârşit.

Rezum: erau lumi paralele costisitoare, rezervate câtorva privilegiaţi, cu desfăşurare lentă, maşinale în faza de pornire, greu de accesat, inexorabil legate de talentul unor sacerdoţi, în general noninteractive, arareori în legătură unele cu celelalte. Un nativ digital adevărat le-ar caracteriza probabil aşa: sigur nu funcţionau! Sau aveau probleme la baterie.

Şi într-adevăr, el foloseşte intens alte lumi paralele, mai bine construite: accesul se poate efectua oricând şi fără dificultăţi, costă puţin sau sunt gratuite, sunt modificabile sau pot fi chiar generate de el printr-o tastatură sau o consolă, le accesează printr-un singur instrument portabil, aproape toate sunt conectate între ele, se pot împărtăşi cu

persoane aflate chiar la mii de kilometri distanţă şi nu au nevoie de sacerdoţi care să ştie să facă ceea ce el nu ştie (desigur, dacă îi excludem pe programatori; dar aceştia rămân în umbră şi nu deranjează pe nimeni). Înţelegeţi că, dacă trăim în habitatul logic, mental şi filosofic din The Game, acestea sunt caracteristicile unei lumi paralele funcţionale. Ne vine să ne întrebăm cum de au supravieţuit vechile lumi paralele.

Chiar, ia să vedem cum! Ar trebui să înţelegem ce s-a întâmplat cu ele când The Game s-a extins prin părţile lor, înghiţindu-le cartierul la fel cum le înghiţise pe multe altele. S-au scufundat? Au rezistat? Au supravieţuit doar cele mai puternice? S-au adaptat la noul habitat? Au fost salvate de intervenţia pompierilor?

E greu de dat un răspuns, dar, în impactul acela imens, putem izola anumite evenimente pe care să le putem circumscrie şi înţelege.

1. Pe de o parte, s-au format zone de frontieră, bilingve, ca să spunem aşa, în care vechile şi noile lumi paralele conviețuiesc: e-book-uri, Netflix şi filmele pe care le poţi vedea acasă, concertele lui Benedetti Michelangeli[12] pe Spotify, streaming-uri ale unor spectacole de teatru, tururile virtuale prin muzee. Toate acestea sunt zone de frontieră. Adesea împletirea celor două lumi presupune o pierdere în privinţa calităţii, desigur, însă se câştigă multe altele. A fi prezent la un concert al Weiner Philarmoniker susţinut la Musikverein nu e acelaşi lucru cu a-l vedea online, dar cei mai mulţi dintre oameni au de ales între nimic şi ceva ce nu e tocmai rău, iar alegerea nu e dificilă.

Prin urmare zonele de frontieră. Strategic vorbind, păreau un risc pentru vechile lumi paralele: demilitarizând zonele acelea ale frontului şi reducând apărarea în faţa The Game, se expuneau unei invazii catastrofale. E book-urile bunăoară puteau elimina de pe piaţă cărţile în format

[12] Arturo Benedetti Michelangeli (1920-1995), unul dintre cei mai renumiți pianiști ai secolului XX, cu o tehnică de execuție foarte rafinată și lipsită de excese teatrale.

tipărit. Dar de fapt, după cum am înţeles deja, inventarea acelor zone tampon s-a dovedit numai bună ca să liniştească spiritele. Musikverein din Viena găzduieşte în continuare concerte la care cu greu se găseşte câte un bilet, iar orchestra n-a pierdut deloc din calitatea de odinioară; dimpotrivă, probabil că au găsit in The Game stimuli, instrumente şi dorinţa de a-şi îmbunătăţi prestaţiile. Tot astfel, continuăm să scriem romane foarte frumoase, la Scala din Milano tot dumnezeieşte se cântă, facem coadă ca să admirăm Madone din secolul al XV-lea, iar cinematografele n-au dispărut încă.

2. Dacă mulţi locuitori din The Game au avut acces la lumi paralele în care nu călcaseră niciodată, asta s-a întâmplat şi mulţumită zonelor de frontieră bilingve. Teoretic, politica de stat urmărea acest rezultat de ani buni, din dorinţa mărinimoasă de a dărâma gardurile ce le îngăduiau să ajungă la lumile paralele rafinate doar celor care şi le puteau permite sub aspect cultural şi economic. Rezultatele fuseseră destul de modeste totuşi. În felul său, The Game s-a dovedit mai eficace: deschizând toate uşile, le-a deschis şi pe cele ale teatrelor, ale muzeelor şi ale librăriilor. Multe chipuri noi au început să umble prin locuri pe unde nu mai fuseseră văzute. Trebuie spus că nu întotdeauna intrau cerând voie şi purtându-se docil. Intrau pur şi simplu. Fiind numeroase, îşi impuneau şi gusturile. Întrucât în general aveau un alt bagaj cultural sau nu aveau niciun fel de cultură, organismele extrem de rafinate reprezentate de vechile lumi paralele au început să fie contaminate chimic, uneori chiar otrăvite. Unele au început să sufere (concertele camerale, de pildă), altele au dezvoltat iute anticorpi formidabili, atingând un grad de actualizare genetică prin care să fie compatibile cu The Game, ca în cazul filmelor de animaţie. E greu de făcut un bilanţ, dar fără doar şi poate vechile rezervaţii naturale, în care totul era lăsat moştenire cu chibzuială şi ocrotit cu o grijă maniacală, au fost invadate de hoarde de vizitatori veniţi să admire peisajul. În sfârşit

toată frumuseţea aceea devenea un patrimoniu al multora, însă acumulările de ambalaje aruncate a fost fără îndoială deranjant.

3. Între timp, unele dintre vechile lumi paralele au început să zămislească organisme mai adaptate supravieţuirii in The Game; trecerea de la cinematografie la producţia de seriale este exemplul cel mai edificator. Este o trecere de tip generaţional, căci serialele sunt un fel de cinematografie pentru nativii digitali. Sunt un animal nou, compatibil din punct de vedere genetic cu The Game. Până una-alta, nu e nevoie să ieşi din casă pentru a le urmări. Apoi, le poţi urmări când vrei şi cum vrei, în general folosind un dispozitiv cu o groază de alte funcţiuni (o sală de cinematograf are o singură funcţiune). La nivel mental, serialul este o mişcare (tipică pentru The Game), în vreme ce filmul este un gest (tipic pentru secolul XX). Serialul nu se sfârşeşte, nu are final, are centrul de greutate la început, nu la sfârşit, întocmai ca post-experienţa. În plus, are fără doar şi poate structura unui joc pe calculator, cea pe care am remarcat-o când analizam iPhone-ul. Totul e perfect! Atât de perfect, încât n-ar fi ilogic să ne temem pentru soarta filmelor: n-ar fi prima oară când un fiu îşi ucide părintele tocmai ca să se maturizeze.
4. O altă caracteristică din cauza căreia, cel puţin pe hârtie, vechile lumi paralele sunt nepotrivite in The Game este faptul că sunt îndeobşte legate de figura sacerdotală a artistului. Creatorul, autorul, geniul, figuri de genul ăsta. După cum ştim, The Game nu prea tolerează sacerdoţii, pulverizează puterea redistribuind-o în ploaie şi creşte milioane de individualişti pe care îi invită de fapt să devină autori. Observaţi mica problemă? Să luăm drept exemplu lumea literară, un domeniu pe care îl cunosc mai bine. A existat un moment de care îmi aduc bine aminte când se înmulţeau blogurile, se năştea publicarea pe cont propriu, e-book-ul părea un produs la îndemâna tuturor, reţelele de socializare şi internetul produceau tot felul

de oameni care scriau gata-gata să se considere scriitori, iar prăbuşirea autorităţii elitelor afecta grav prestigiul librăriilor, al criticilor şi al editurilor. Te uitai în jur şi îţi spuneai: „se duce de râpă totul”. Ei bine, am o veste interesantă: suntem încă în acelaşi punct. Desigur, terenul de joc a devenit mai dificil, însă în lumea cărţilor mai există cazuri excepţionale, care se bucură de recunoaştere, sunt cultivate, ajutate şi îndrăgite. Piaţa editorială presupune un trafic mult mai intens decât odinioară, este mult mai vioaie. Există şi multe cărţi de proastă calitate, mediocritatea ţâşneşte ca un atlet pe culoare pe care nu mai alergase până acum, adesea e o adevărată harababură, dar scriitori adevăraţi mai există, trăiesc în anumite cartiere (nu chiar în cele mai proaste), doar de ei depinde dacă scriu cărţi bune sau proaste. Oare acelaşi lucru s-ar putea spune despre muzică, cinematografie sau teatru? Poate că s-ar cuveni ca la întrebarea aceasta să răspundă alţii, dar am bănuiala că, în cele din urmă, şi acolo lucrurile tot cam aşa stau. Iată cum aş rezuma eu situaţia: din motive pe care deocamdată nu le cunosc, artiştii n-au fost eliminaţi şi, cu toate că rămân o elită mai exclusivistă şi mai arogantă decât altele, sunt consideraţi un patrimoniu comun. Orice idiot îi poate insulta fără mari eforturi printr-o postare pe reţelele de socializare sau pe internet, însă, în general, The Game preferă să-i considere necesari.

5. Lumile paralele s-au înmulţit, iar acum trebuie să dea din coate ca să fie alese. Îmi permit iarăşi să mă întorc la meseria mea: cu mult timp în urmă, te puteai considera competitor al altor scriitori. Ulterior, competitorul scriitorilor a fost cinematografia şi mai apoi televiziunea. Acum, rămânând în vechea ta lume paralelă, nici nu te mai gândeşti la competiţie, care se află aproape pretutindeni. Până şi Zuckerberg este un competitor al meu, deşi probabil că n-ar recunoaşte asta. [Şi încă eu am noroc, pentru că deschizi mai repede o carte decât dispozitivele prin care Zuckerberg

îşi vinde marfa. Dar ce să mai spună oamenii de teatru? Ca să te duci la teatru trebuie să ieşi din casă! Trebuie să găseşti loc de parcare!] Fireşte, situaţia împinge performanţa la extrem. Dacă ai multă concurenţă, începi să zbieri, să exagerezi sau să vinzi în pagubă. E o civilizaţie în care sunetul pare asurzitor. Aceasta este una dintre trăsăturile deranjante ale Jocului. Pare o civilizaţie a surzilor, a idioţilor sau a dopaţilor, deşi nu cred că e aşa.

Ei, vor mai fi existând şi alte aspecte, dar pe acestea le-am văzut noi petrecându-se în timpul impactului dintre vechile lumi paralele şi The Game. Sunt sigur că măcar acestea au avut loc cu adevărat. Conturează ele un scenariu clar, coerent, lizibil? Nu prea! Unele dinamici se întrevăd, dar ar trebui analizate îndelung ca să vedem cum evoluează şi ca să le înţelegem natura. Eu mă simt în stare să afirm doar două lucruri pe care le văd limpede în scenariul acela şi asupra cărora nu am nicio îndoială.

1. Vechile lumi paralele au dovedit o rezistenţă încăpăţânată, care depăşeşte aşteptările. Deşi, teoretic, nu sunt apte pentru The Game, reuşesc totuşi să-şi găsească acolo un domiciliu stabil şi nu tocmai periferic. Am putea spune că unii au luptat din greu pentru ele şi numeroase resurse colective au fost trimise ca să le întărească liniile de apărare. Dar am senzaţia că oricum toate acestea n-ar fi fost de ajuns dacă The Game n-ar fi preferat, din proprie iniţiativă, să le adopte mai curând decât să le distrugă. Cred că motivul principal este că vechile lumi paralele îi asigură Jocului păstrarea memoriei, aşa cum prin ritualurile religioase popoarele persecutate şi pribege ţineau în viaţă amintirea patriei pierdute. Deşi The Game este de-acum un oraş stabil şi grandios, rămâne totuşi un oraş întemeiat de fugari şi pribegi. Vechile lumi paralele asigură o continuitate între realitatea de astăzi şi visurile de ieri, între patria de astăzi şi cea de ieri. Întru câtva, îi oferă un trecut unei civilizaţii fără trecut, iar acesta este cu atât mai preţios cu cât, după cum ne

amintim, triumful Jocului se bazează pe ceea ce pentru mulţi reprezintă încă păcatul originar, anume pe decizia de a lăsa viaţa oamenilor pe mâna maşinilor. Pentru o asemenea civilizaţie, posibilitatea de a demonstra că se trage direct din oameni în totalitate umani este capitală. Mai mulţi arbori genealogici, printre care foarte important este arborele genealogic al lumilor paralele, au fost ţinuţi în viaţă tocmai ca să facă dovada descendenţei. Nu ne vom rătăci cu adevărat atâta vreme cât vom avea cărţi în mână. Nu neapărat prin ceea ce conţin ele, ci *prin felul cum sunt alcătuite:* nu au link-uri, sunt lente, nu scot sunete, sunt lineare, le citim de la stânga la dreapta şi de sus în jos. Nu acordă punctaje. Încep şi se sfârşesc. Cât timp vom şti să le folosim, vom rămâne oameni. De aceea The Game le distribuie copiilor. Adică aşteaptă să termine cu Playstation şi apoi le pune câte o carte în mână.

2. Vechile lumi paralele au supravieţuit destul de bine, dar nu acelaşi lucru se poate spune despre elitele care deţineau controlul asupra acestora. S-au salvat autorii – care sunt în continuare nişte animale sălbatice gata să se adapteze la orice ecosistem –, însă întreaga filieră de creiere şi competenţe din jurul lor s-a dovedit atât de nepotrivită in The Game, încât a alunecat inexorabil în zone uşor crepusculare. Exemplul cel mai la îndemână sunt criticii (de literatură, muzică, teatru sau cinematografie deopotrivă), dar, de fapt, este un fenomen care afectează în egală măsură clasa conducătoare a industriei culturale sau autorităţile academice garante ale ştiinţei şi memoriei. În secolul XX aveau o poziţie centrală pe care nu o mai deţin în epoca The Game. S-ar putea invoca bătălia generalizată pe care The Game a purtat-o împotriva elitelor şi am putea explica astfel agresiunea metodică la care au fost supuse. Dar, sincer să fiu, nu cred că totul se reduce la asta. Cred că, în timp ce vechile lumi paralele pătrundeau in The Game, oamenii care le locuiau au refuzat să le urmeze. Prin urmare, astăzi cele mai multe

lucruri de preţ pe care le numeam artă vieţuiesc in The Game fără să fie protejate cu adevărat. Patrimoniul de cunoaştere şi pricepere care însoţise arta vreme de secole zace prea adesea împietrit la marginile sistemului, netranspus în limbajul prezentului, incompatibil cu comportamentele elementare ale oamenilor, prea lent ca să se poată mişca prin

The Game, deci prea static pentru a putea fi înregistrat de radarele lumii reale. Un soi de fatalism trufaş pare să-l împiedice să funcţioneze şi o inerţie dezolantă îl atrage în uitare. Nu va trece mult şi nici nu ne vom mai aminti de existenţa lui. Astfel, operele supravieţuiesc, însă adesea n-avem glas ca să le povestim. Frumuseţea lăsată de înaintaşi este foarte râvnită, dar aproape de negăsit din pricina unor hărţi devenite ilizibile. O pavăză aparte ţine sub cheie minunata colecţie a trecutului, temându-se ca nu cumva să se uzeze. Regulamente lipsite de noimă le interzic sacerdoţilor să facă minuni şi grupuri de habotnici ţin ostatice liturghiile care nu mai înfăptuiesc taina, împrejur stă la pândă The Game, cu lumile sale paralele noi-nouţe, sclipitoare, dar încă în faşă. Le-ar prinde bine înţelepciunea străveche a vechilor lumi paralele. Din păcate, procedura de acces nu este scrisă într-un limbaj pe care să-l înţeleagă.

Oare cât de scump vom plăti o asemenea rafinată formă de neghiobie?

Contemporary Humanities

Ce ne mai rămâne de făcut o. Consemnez aici douăzeci şi cinci de principii din The Game.

1. Insurecţia digitală a fost o mişcare aproape instinctivă, o torsiune bruscă a minţii. Era reacţia la un şoc, cel al secolului XX. S-a dorit evadarea dintr-o civilizaţie toxică pornind pe o cale de scăpare descoperită de unii în primele laboratoare de informatică. Exista o tehnologie digitală, folosită pe atunci în special la consolidarea Sistemului. Însă au intuit că, prin devierea dezvoltării acesteia, se putea transforma într-un mijloc de

eliberare. Ideea a venit de la o comunitate destul de circumscrisă care locuia în California anilor ’70. Erau nişte oameni ciudaţi, cu ingineri informaticieni, hipioţi, militanţi politici şi tocilari geniali reuniţi sub umbrela aceluiaşi sentiment precis: nemulţumirea faţă de societatea de atunci. Erau înfometaţi şi nebuni. Ei au dezvoltat potenţialul digitalului canalizându-l sistematic şi batjocoritor spre lupta de eliberare. Primele mutări făcute de ei au definit o partidă pe care, la foarte scurt timp, au început să o joace toate creierele din lume ce roiau împrejurul informaticii. Când au apărut primele injecţii de capital – şi au apărut repede –, insurecţia propriu-zisă s-a pus în mişcare. Fără să fie conştient de asta, secolul XX era pe moarte.

2. Insurecţia digitală nu avea o ideologie, o articulare teoretică şi nici măcar o estetică a sa. Întrucât pornea mai cu seamă de la oameni de formare tehnico-ştiinţifică, era o sumă de soluţii practice. De instrumente. De *tools.* Nu avea o teză ideologică precisă, dar avea ceva şi mai bun: avea o metodă, minunat rezumată de Steward Brand, care spunea: „Poţi încerca să schimbi felul cum gândesc oamenii, dar e o pierdere de vreme. Schimbă instrumentele pe care le mânuiesc şi vei schimba lumea”. Aplicată cu rigoare nesmintită şi succes extraordinar, în vreo cincizeci de ani metoda aceasta a ajuns să fie singurul principiu ideologic autentic din The Game. Singura credinţă aproape religioasă.
3. Putem înţelege The Game doar dacă ţinem cont de scopul principal pentru care a apărut: să facă imposibilă repetarea unei tragedii ca aceea din secolul XX.
4. Cu o luciditate oarbă, insurecţia digitală a intuit care erau pilonii pe care se sprijinea civilizaţia secolului XX şi a început să-i mineze rând pe rând. Acum putem reconstrui cu oarecare aproximare fiecare etapă a acestui demers şi îi putem admira precizia chirurgicală. Două obiective au fost atacate imediat: împietrirea şi dominaţia elitelor. Fideli preceptului lor metodologic, n-

au atacat prin bătălii teoretice şi lupte pentru putere, ci construind instrumente. Când aveau mai multe soluţii pentru o anumită problemă, o alegeau sistematic nu pe cea mai corectă, mai frumoasă sau mai simplă, ci pe aceea care asigura cele mai mari marje de mişcare şi scotea din ecuaţie elitele. Dacă faci asta de zeci, sute şi mii de ori, vei vedea că vei ajunge şi la rezultate.

5. Cea de-a doua mutare a fost foarte ambiţioasă: şi-au propus să descompună puterea şi să le-o împartă oamenilor. Fiecare om să aibă computerul lui. O lume paralelă alcătuită din pagini Web, prin care oricine putea naviga gratuit, putea crea, putea împărtăşi cunoştinţe, putea câştiga bani, se putea exprima. Au ajuns să creadă că toată cunoaşterea lumii se putea aduna într-o enciclopedie scrisă colectiv de toţi oamenii.
6. Nu luau cu asalt sediile puterii, nu îi interesa sistemul de educaţie, erau indiferenţi faţă de orice religie. Săpau galerii subterane în jurul marilor fortăreţe ale secolului XX, ştiind că mai devreme sau mai târziu aveau să se prăbuşească.
7. Se prăbuşesc.
8. Au realizat toate acestea folosindu-se de o postură care avea să devină logo-ul acelei bătălii pentru eliberare: postura om-tastatură-ecran. Era o postură fizică, dar şi mentală. Presupunea un pact cu maşinile, încrederea în ele şi disponibilitatea de a te folosi de ele pentru a accesa lumea. Se întrevedea un viitor în care maşinile acelea aveau să devină nişte proteze, nişte prelungiri ale elementului uman, nişte produse organice, aproape biologice. Numai minţi tehnico-ştiinţifice cu irizaţii hippie puteau să pornească pe un asemenea drum fără temeri, ezitări sau nostalgii. Un singur poet dacă ar fi existat printre ei, totul s-ar fi împotmolit.
9. La sfârşitul anilor ’90 toate piesele se aflau pe tabla de şah. Cineva a apăsat pe *Play.*
10. În deceniul următor s-a născut The Game. Dacă vrem să alegem un moment precis al fondării sale, îl putem identifica în prezentarea pe care Steve Jobs a făcut-o

pentru iPhone pe 9 ianuarie 2007, la San Francisco. N-a expus nişte teorii, ci ne-a arătat un instrument. Însă în instrumentul acela ieşeau la iveală şi căpătau formă nişte trăsături genetice pe care insurecţia digitală le avusese dintotdeauna şi de care, în momentul acela, devenea pe deplin conştientă. În telefonul acela – care nu mai era un simplu telefon – se întrevedea structura logică a jocurilor pe calculator (supa primordială a insurecţiei), se perfecţiona postura om-tastatură-ecran, apunea conceptul de profunzime tipic secolului XX, superficialitatea era decretată sălaş al fiinţei şi se întrezărea apariţia post-experienţei. Când Steve Jobs a coborât de pe scenă s-a încheiat o etapă: posibilităţile ca secolul XX să se mai repete erau, pe moment, reduse la zero.

11. N-aş vrea să le dau posibilitatea unora dintre nostalgici să mă înţeleagă greşit. Secolul XX a însemnat multe, dar a fost mai cu seamă unul dintre secolele cele mai atroce din istoria omenirii, dacă nu cumva chiar cel mai atroce. Ceea ce îl face înspăimântător fără putinţă de tăgadă este faptul că nu a fost o mişcare în gol a civilizaţiei şi nici expresia vreunei barbarii; a fost rezultatul algebric al unei civilizaţii rafinate, mature şi bogate. Naţiuni şi imperii care aveau la dispoziţie tot felul de resurse materiale şi culturale au ales, din motive evanescente, să declanşeze două războaie mondiale pe care nu au fost în stare nici să le gestioneze, nici să le oprească. Exterminarea evreilor a fost o politică aplicată cu o sârguinţă derutantă şi, uimitor, fără să fie sesizată de nimeni, pe un continent care, vreme de secole, ţesuse o cultură sublimă. O ţară care fusese leagănul ideii de libertate şi de democraţie a reuşit să construiască o armă atât de ucigătoare încât să le permită oamenilor, pentru prima oară în istorie, să se autodistrugă complet. Când s-a ivit ocazia să o folosească, ţara aceea n-a ezitat. Între timp, dincolo de Cortina de Fier, fructul putred al revoluţiilor în care secolul XX îşi pusese curajul şi aspiraţiile către lumi mai

bune producea suferinţe imense, violenţe nemaiauzite şi regimuri despotice înfiorătoare.

E destul de limpede de ce secolul XX nu este secolul lui Proust, ci este un coşmar al nostru?

12. Orice idee despre The Game este inutilă dacă nu plecăm de la premisa că el este asigurarea noastră în faţa coşmarului secolului XX. Strategia sa a funcţionat, iar astăzi nu mai există condiţiile să se repete ceea ce s-a întâmplat în secolul trecut. De-acum ne-am obişnuit, dar nu trebuie să uităm că a fost o vreme în care am fi făcut orice ca să ajungem la un asemenea rezultat. Astăzi, dacă ni se cere să trecem mailul în vreun formular, ne enervăm.
13. Fireşte, distrugând secolul XX, The Game a făcut una cu pământul tot ceea ce reprezenta acest secol. Nu s-a mai complicat cu subtilităţi. Repet: a lăsat în picioare fortăreţele tradiţionale ale Puterii, folosind o strategie de gherilă, am putea spune. Dar, când a început prăbuşirea, s-a pierdut mult, printre care şi lucruri de preţ, irepetabile şi frumoase. Multe erau chiar *drepte.* Le reconstruim parţial, ca după un bombardament. Uneori le facem la fel cum erau înainte. Alteori nu. Obţinem rezultatele cele mai bune când acceptăm provocarea de a folosi materialele din care este alcătuit The Game şi designul său.
14. În orice caz, distrugerile şi-au lăsat amprenta şi multora le stârnesc un sentiment de ranchiună. În anii ’90 s-a purtat, pacific, primul război de rezistenţă adevărat împotriva The Game, în majoritate, combatanţii erau locuitori ai secolului XX, ferm hotărâţi să nu-şi părăsească locuinţele. Împotrivirea lor a fost nimicită de expansiunea de neoprit a teritoriului The Game.
15. The Game nu are o constituţie scrisă. Nu există texte care să-l legitimeze, să-l normeze sau să-l fondeze. Totuşi, există nişte „texte” în care se păstrează patrimoniul său generic. Citez cel puţin cinci, care ar trebui transmise şi predate la şcoală: *Spacewar,* unul dintre primele jocuri electronice din istorie (1972); site

ul pe care, în 1991, Tim Berners-Lee definea un site Web; algoritmul iniţial al Google (1998); prezentarea iPhone-ului făcută de Steve Jobs în 2007; audierea lui Mark Zuckerberg în Comisia pentru Justiţie şi Comerţ din Senatul Statelor Unite, în aprilie 2018.

16. Dacă am fi obligaţi să salvăm de la potop unul singur dintre aceste texte, ar trebui să-l salvăm pe primul. Oricât de ciudat ar putea părea, în *Spacewar era* înscris deja întregul cod genetic al civilizaţiei noastre, al cărei nume (The Game) provine chiar de la jocuri ca acesta. În jocurile electronice se întrevedeau misiunea computerelor, oportunităţile oferite de lumea digitală, avantajele posturii om-tastatură-ecran, un anumit eşafodaj mental, un fascicul de senzaţii fizice, o idee precisă referitoare la viteză, cultul mişcării şi importanţa punctajului. Într-un anumit sens, jocurile electronice au fost textul simplificat în care părinţii revoluţiei digitale au citit ceea ce făceau în momentul acela şi ceea ce ar fi putut face mai apoi.
17. *Spacewar* înseamnă *Război spaţial.* Steward Brand a scris odinioară: *„Războiul spaţial* a făcut multe pentru pacea de pe Pământ4. Voia să ne aducă aminte că The Game este o civilizaţie a păcii. Cu doar câţiva ani în urmă, am fi dat orice să putem trăi într-o asemenea civilizaţie. Astăzi, dacă ni se cere să ne trecem mailul în vreun formular, ne enervăm.
18. A existat o zi, e greu de spus care anume, în care The Game a început să scârţâie sub greutatea instrumentelor sale. Dacă ar trebui să dau o dată precisă, aş alege ziua de 9 ianuarie 2007, exact în momentul în care Steve Jobs a coborât de pe scenă.
19. Cel mai mare neajuns din The Game e banal şi poate fi regăsit în orice sistem care este o prelungire a unei insurecţii. Manevre ideale pentru a rupe linia frontului şi a răsturna o tendinţă generează pe termen lung efecte îndepărtate care nu sunt tocmai potrivite. Adesea, ceea ce funcţionează într-o comunitate restrânsă e pur şi simplu greu de gestionat când e

vorba de mai mulţi oameni. Ideea unei omeniri augmentate, bunăoară, are o frumuseţe a sa, dar e greu să-i gestionezi deriva aproape inevitabilă; omenirea augmentată, o nouă percepţie asupra sinelui, individualismul generalizat, egoismul generalizat. Dacă nu eşti atent o clipă, o iei la vale şi nenorocirea s-a produs. A te întoarce şi a încerca să întrerupi fluxul e cam ca şi cum ai vrea să construieşti diguri ca să stăvileşti un râu ieşit din matcă. *Chiar în timp ce e ieşit din matcă,* vreau să spun. Totuşi, asta trebuie să facem. Cealaltă posibilitate ar fi să părăsim The Game, dar nu ne prea îngrămădim la ieşire.

20. La ora actuală, principalele disfuncţionalităţi din The Game, cele care îi fac, într-adevăr, pe mulţi dintre locuitorii săi să-l privească duşmănos sunt trei.

În primul rând, The Game e dificil. Poate că e distractiv, dar e prea dificil. E deschis, instabil, multiform, nu se opreşte niciodată. Ca să supravieţuieşti, ai nevoie de capacităţi remarcabile, pe care nu ţi le predă nimeni; înveţi în timpul jocului, ca în jocurile pe calculator. Numai că aici n-ai mai multe vieţi; dacă ai căzut, totul s-a terminat. Nu există plase de siguranţă, nici sisteme de a-i recupera pe cei căzuţi. Cei care ies din pluton alunecă încetul cu încetul în prăpastie. „Nu vom lăsa pe nimeni în urmă” nu este un dicton din The Game.

În al doilea rând, un sistem care a luat naştere pentru a redistribui puterea a distribuit mai cu seamă posibilităţi, cu rezultatul neaşteptat al creării unor centre de putere imensă. Se află în alte zone decât cele din secolul XX, însă par la fel de impenetrabile. Logica lor este cel puţin la fel de indescifrabilă ca aceea a cancelariilor europene de la începutul veacului XX. Resursele financiare de care dispun cresc în ritmuri necunoscute în acel veac.

Cea de-a treia problemă vine din decizia de a nu se atinge de marile fortăreţe ale secolului XX: statul, şcoala, religiile. E un gest inteligent, dar, pe termen lung, a avut consecinţe neplăcute. Într-un fel, e ca şi cum The Game ar fi lăsat intact scheletul lumii, dezvoltând apoi mase

musculare uriaşe şi articulaţii de contorsionist. Fireşte că ceva se va rupe, în diferite puncte şi în diferite momente. Un ansamblu de microşi ma-crofracturi. Iată un exemplu practic: dacă osatura şcolii rămâne la stadiul unui sistem care se limitează să formeze cetăţeni-model pentru vreo democraţie medie din anii ’80, apoi nu putem pretinde să lansăm în circuitul The Game jucători potriviţi; fireşte că vor claca imediat. Degeaba ne imaginăm mobilitatea la cote maxime, degeaba dezvoltăm instrumente care generează viteză dacă sistemul sangvin al statelor continuă să fie alcătuit din strâmtori, închideri, vămi, puncte de taxare, blocade şi ziduri; va fi greu să revărsăm tot dinamismul acela, toată presiunea, toată rapiditatea. Vom ajunge să ne confruntăm cu hemoragii interne de proporţii.

Simt nevoia să adaug că deocamdată nu avem posibilitatea să găsim soluţii la aceste probleme. Putem face corecţii, le facem în fiecare zi, de altfel. Dar soluţiile la aceste probleme pot fi găsite doar de o minte care este de-o seamă cu ele. Vreau să fiu bine înţeles: nimeni din cei născuţi înainte de Google nu va rezolva vreodată această problemă.

21. The Game e un sistem foarte tânăr, atât de tânăr încât este încă generat de oameni care nu s-au născut în el. Brin şi Page n-aveau smartphone-uri în buzunar când au inventat Google, iar Berners-Lee nu se putea relaxa cu un joc pe Playstation în timp ce inventa Web-ul. Coborând nivelul, construirea capilară şi zilnică a Jocului se află astăzi în mâinile unor oameni care îşi sunau iubitele dintr-o cabină telefonică şi apelau la agenţiile de turism ca să călătorească. Ştim cu certitudine că The Game va atinge potenţialul maxim numai atunci când va fi conturat în totalitate de minţi create de el. Abia atunci va fi el însuşi.
22. Vă dau un singur exemplu, poate cel mai complicat. Oricât de profetice şi luminate ar fi, minţile din secolul XX nici măcar nu s-au apropiat în ultimii patruzeci de ani de crearea unui model de dezvoltare economică

special gândit pentru The Game, de instaurarea unei justiţii sociale funcţionale in The Game sau de distribuirea judicioasă a avuţiei. Bogăţii din The Game sunt bogaţi în mod tradiţional. Săracii, la fel. Probabil că doar o generaţie de nativi digitali, capabili să împletească lecţiile trecutului cu instrumentele prezentului, va putea trasa soluţii inexistente astăzi. Tot ei vor inventa modele, vor impune practici, vor genera o cultură a maselor. Este una dintre misiunile lor. Dacă vor da greş, The Game va rămâne imperfect, deci fragil. Mai devreme sau mai târziu mânia socială îl va răsturna.

2. 3- La ora actuală, cea mai bună mutare care se poate face pentru a corecta The Game este să îl redresăm. Dacă ar fi un avion, l-am vedea cum zboară acum pe-o parte, cu o aripă spre pământ şi cu cealaltă spre cer. Poziţia înclinată este o consecinţă a începuturilor sale şi este bine rezumată în următoarea informaţie statistică: într-o proporţie covârşitoare, părinţii Jocului erau bărbaţi, albi, americani, ingineri sau oameni de ştiinţă, însă inteligenţa vremurilor noastre este mai variată şi e limpede că tipul de zbor care a permis inventarea The Game nu mai este potrivit pentru maturitatea acestuia. Probabil că era nevoie de ingineri ca să jefuiască secolul XX şi să-l facă să explodeze, dar, dacă *un alt tip de inteligenţă* nu intră cât de curând în procesul de producţie din The Game, e greu să avem un habitat sustenabil în viitor. Este nevoie de cultură feminină, de cunoaştere de tip umanist, de memorie din afara SUA, de talente crescute din înfrângere şi de minţi care vin dinspre periferie. Dacă nativii digitali care vor avea în grijă The Game vor fi în continuare bărbaţi, albi, americani şi ingineri, lumea în care vom trăi va sfârşi într-o buclă lipsită de perspective.
24. The Game are nevoie de umanism mai mult decât de orice altceva. Oamenii care trăiesc in The Game au nevoie de umanism dintr-un motiv foarte simplu: au nevoie să se simtă în continuare oameni. The Game i-a

împins la un procent de viaţă artificială potrivit poate pentru un om de ştiinţă sau pentru un inginer, dar adesea nefiresc pentru toţi ceilalţi. În secolul următor, în timp ce inteligenţa artificială ne va îndepărta şi mai mult de noi înşine, nu va exista marfă mai preţioasă decât aceea care îi va face pe oameni să se simtă mai umani. Oricât de absurd ar putea părea astăzi, nevoia cea mai frecventă va fi aceea de a salva identitatea speciei. Şi atunci vom culege ceea ce am semănat în toţi anii aceştia.

25. Nu trebuie ca The Game să se întoarcă la umanism, ci trebuie ca umanismul să recupereze întârzierea şi să ajungă din urmă

The Game. O reinstituire obtuză a ritualurilor, a cunoaşterii şi a elitelor pe care le legăm instinctiv de ideea de umanism ar fi o pierdere de timp impardonabilă. Dimpotrivă, să ne grăbim să reinstaurăm un umanism contemporan, în care urmele lăsate de oameni să se transpună în gramatica prezentului şi să se integreze în procesele ce produc zilnic The Game. Este o operaţiune la care lucrăm. Există o întreagă zonă de memorie, de imaginaţie, de sensibilitate şi de profiluri mentale din care locuitorii din The Game au început să culeagă urmele omenirii lor. Nu prea deosebesc între un tratat de filosofie din secolul al XV-lea şi o potecă de munte. Caută omul şi îl consemnează acolo unde îl găsesc. Elimină câte ceva, dar păstrează multe. Transpun totul. Şi fac asta cu un scop foarte clar: să finiseze construcţia The Game astfel încât să fie potrivită pentru oameni. Să fie nu doar *produsă* de oameni, ci *potrivită* pentru ei.

Redresează zborul The Game.

Marea Bibliotecă în care fac ei asta nu există şi, totodată, există pretutindeni. Catalogul său este imens; ţi-ai putea petrece viaţa întreagă doar trecând în revistă titlurile cuprinse între intrările *Simpsons* şi *Spinoza.* Cei care ar încerca să facă trecerea în revistă ar descoperi vestigii minunate: o capacitate anume de a uni gusturi şi culori, posibilitatea de a elabora gânduri lungi şi fraze de

mai multe rânduri, o virtute misterioasă a lentorii şi a nemişcării. Există riscul ca toate acestea să rămână nişte fosile numai bune de admirat duminica la muzeu. Dar, dacă vor deveni *contemporary humanities,* adică scenarii din The Game, le vom juca şi va fi o cu totul altă poveste. Va fi din nou o poveste a oamenilor.

Mulţumiri

Le sunt recunoscător mai ales Annalisei Ambrosio şi Elisei Botticella, care m-au ajutat în cercetările necesare redactării acestui volum. Nu neapărat pentru că sunt atât de culte, atente şi sclipitoare. Ceea ce mă dă gata e felul lor de a fi mereu simpatice.

Pe diferite căi, uneori chiar fără să ştie, m-au ajutat să scriu această carte Sebastiano lannizzotto, Valentina Rivetti, Martino Gozzi, Arianna Montorsi, Riccardo Zecchina, Marta Trucco, Riccardo Luna, Federico Rampini, Gregorio Botta, Valentina De Salvo, Marco Ponti, Dario Voltolini, Tito Faraci şi Sebastiano Baricco. Le mulţumesc tuturor.

Luigi Farrauto şi Andrea Novali au fost doi tovarăşi de călătorie formidabili.